TVアニメーション 進撃の巨人

原画集 第1巻

#1～#3·PV·ED収録

drawing for animation from

Attack On Titan

Included Story1-2,PV,OP

1

[eins]

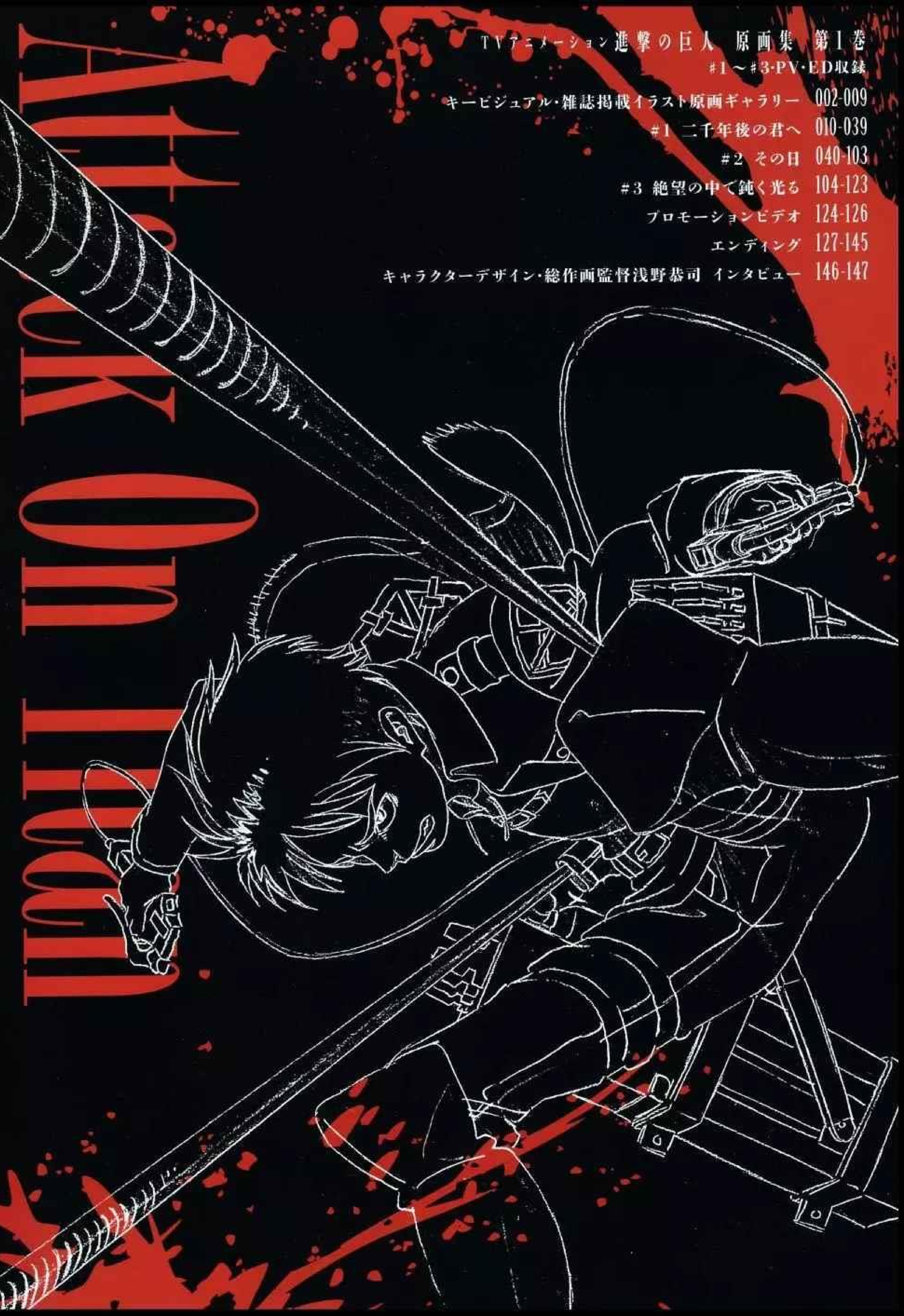


白坊 黑龍

进击的巨人原画集 #1~#3

TVアニメーション進撃の巨人 原画集 第1巻

#1～#3・PV・ED収録



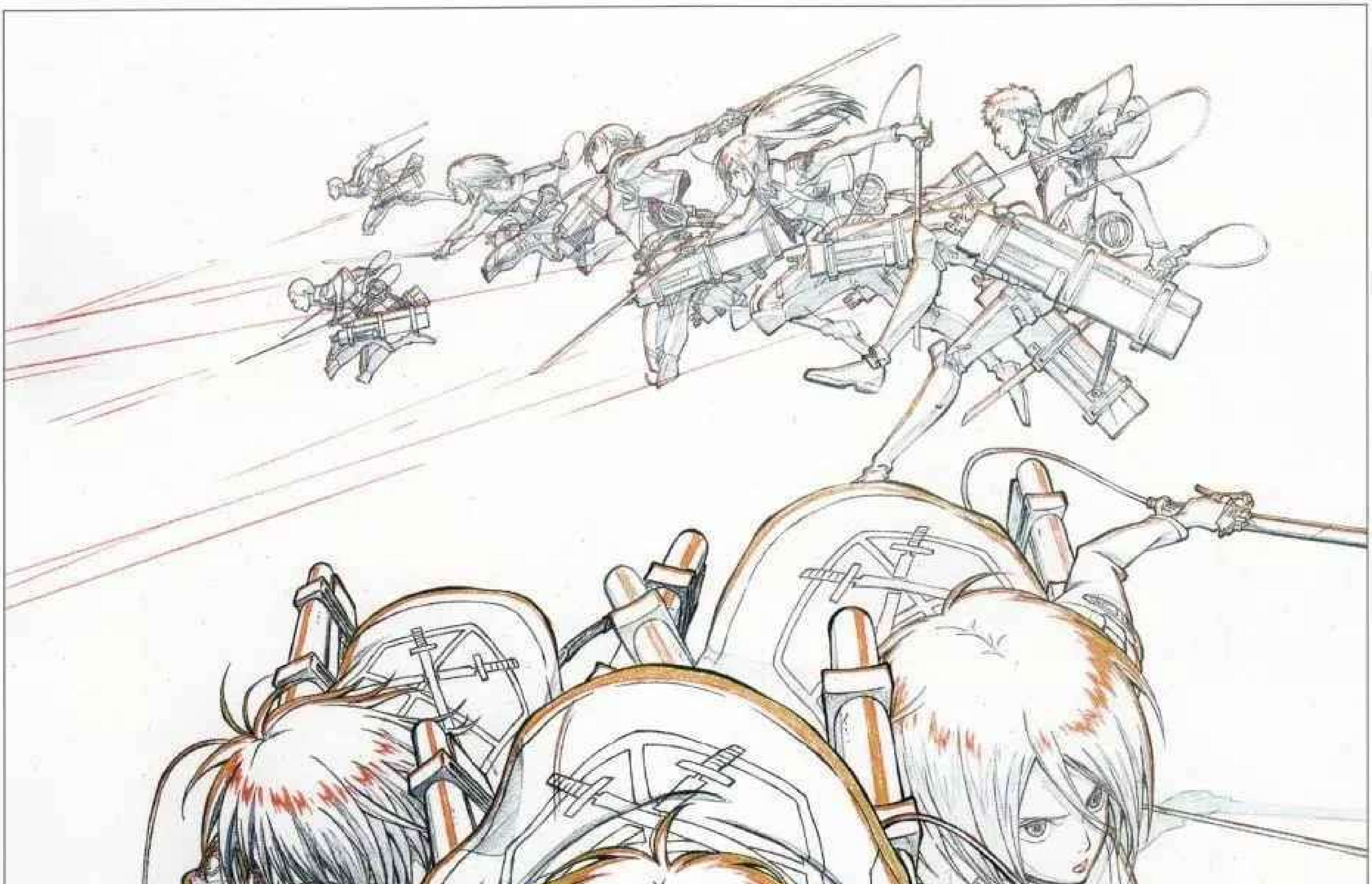


原画

TVアニメ「進撃の巨人」第1キービジュアル

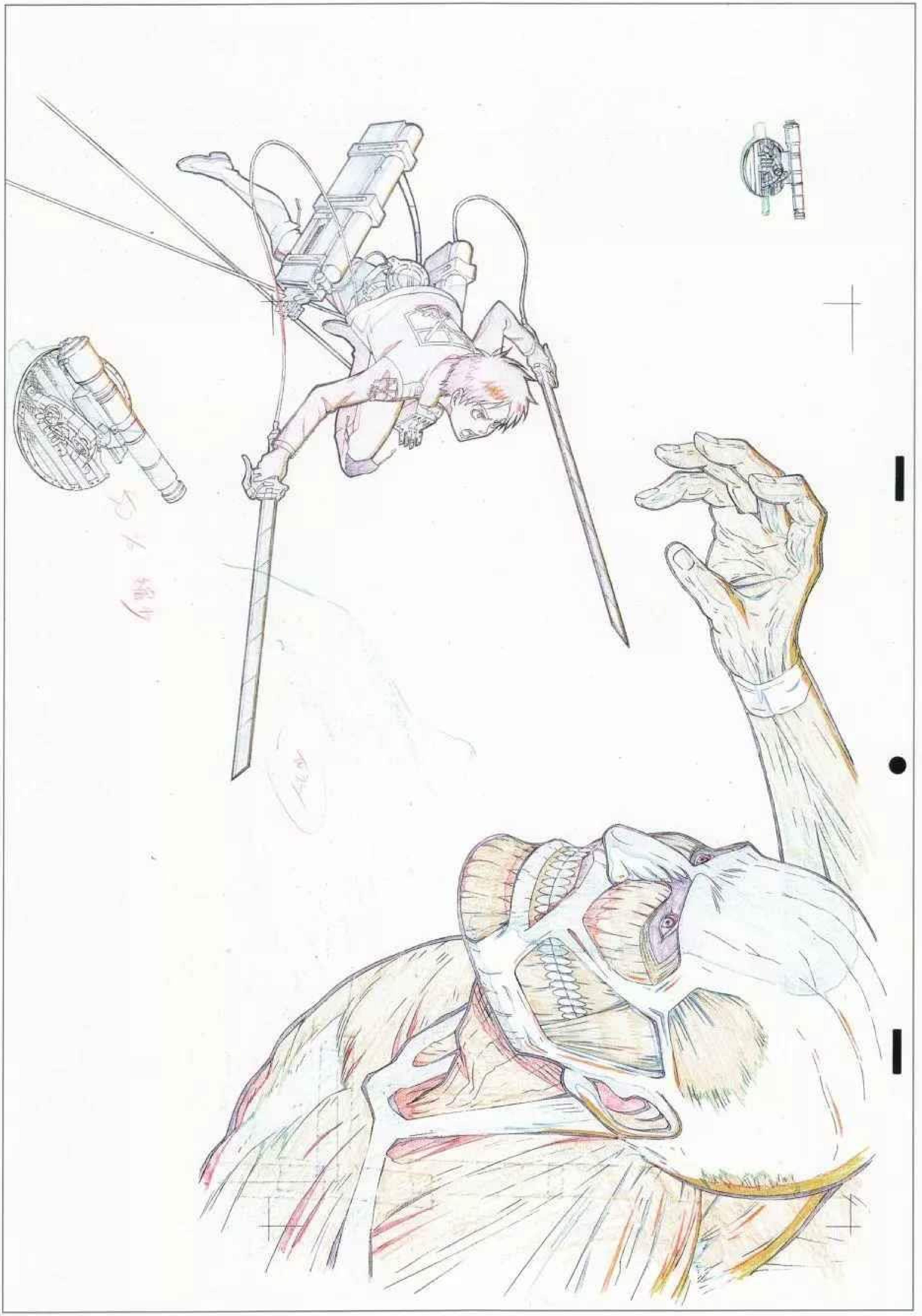


完成



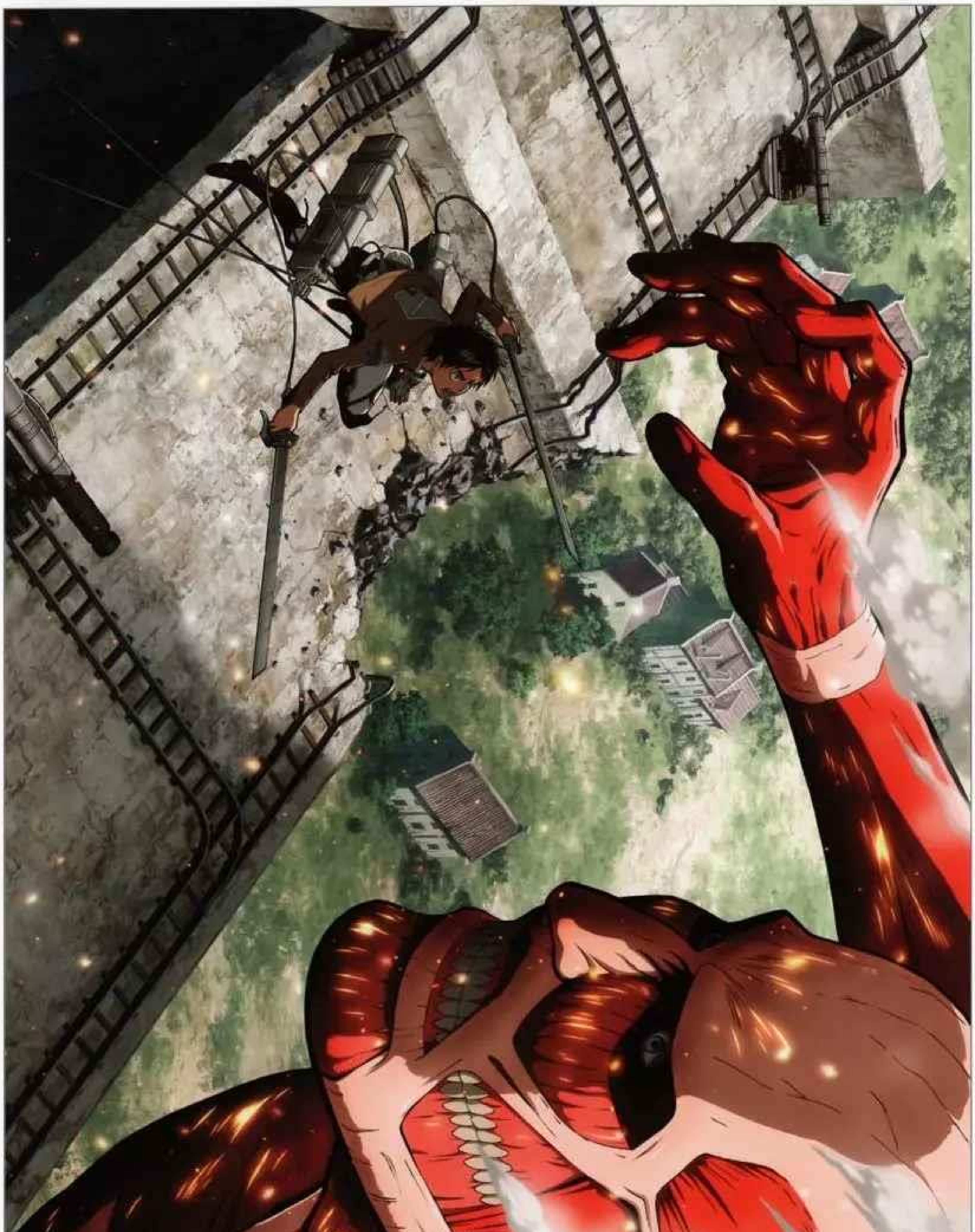


完成



原 画

Newtype 2013年4月号掲載



完成



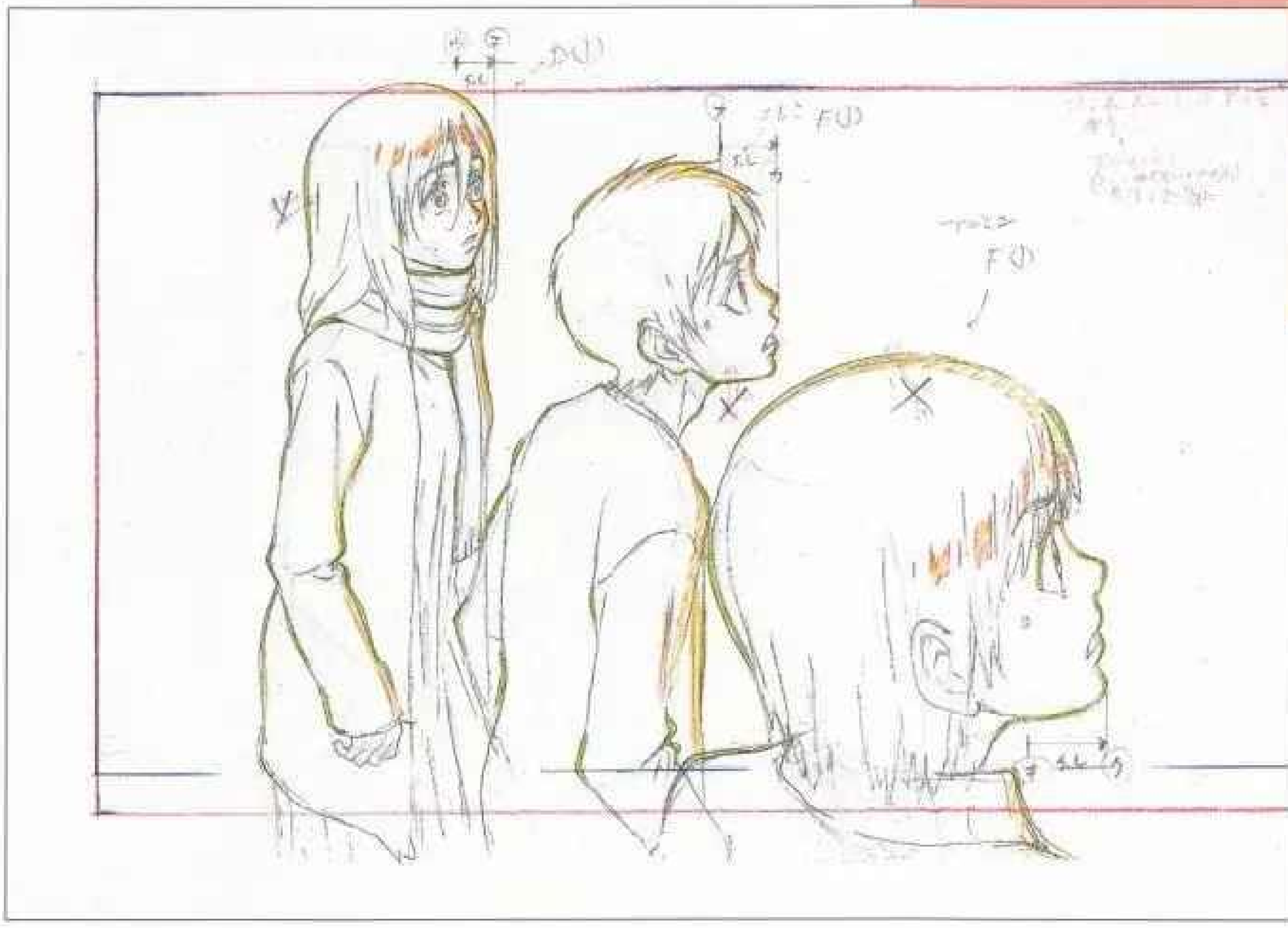
原画 Newtype 2013年5月号掲載



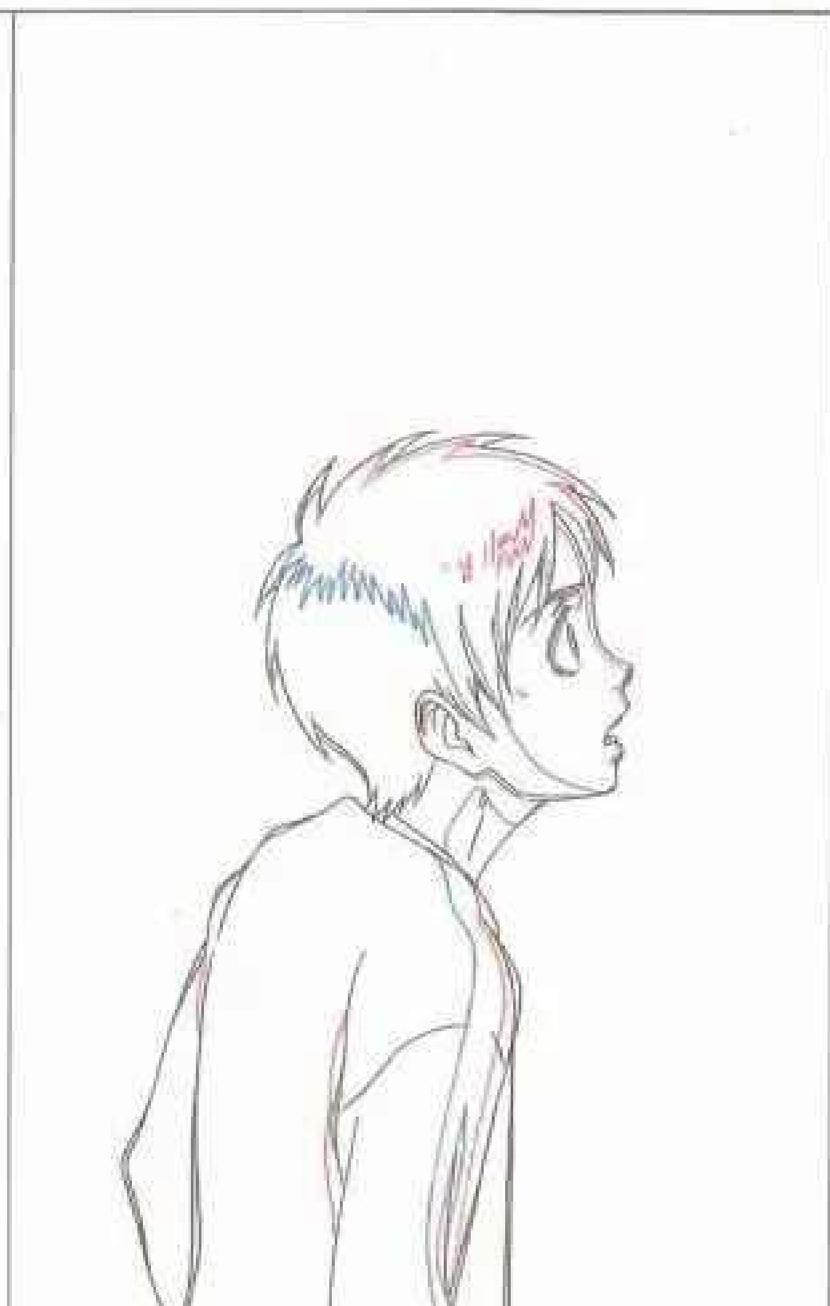
完成



修正

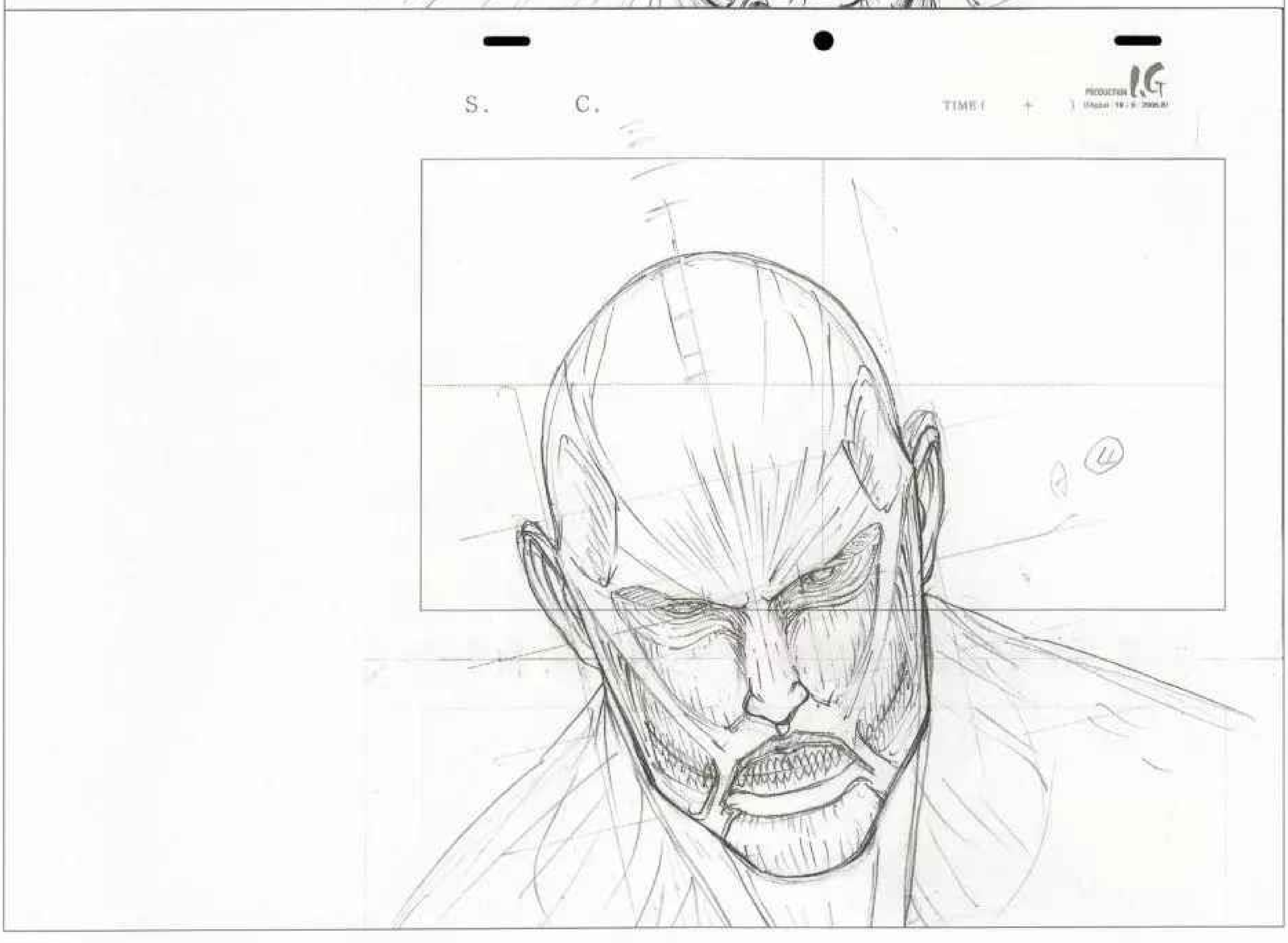




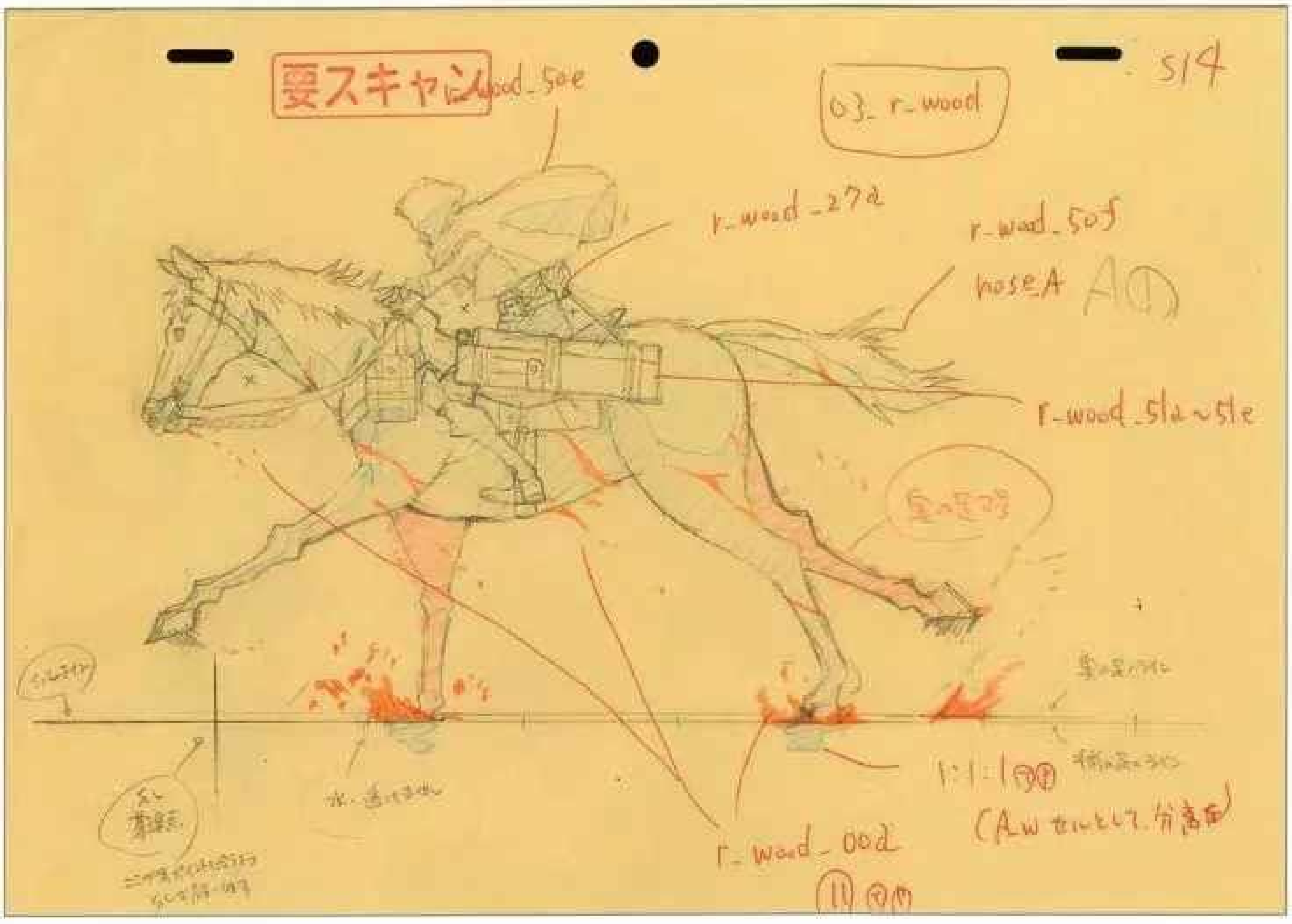


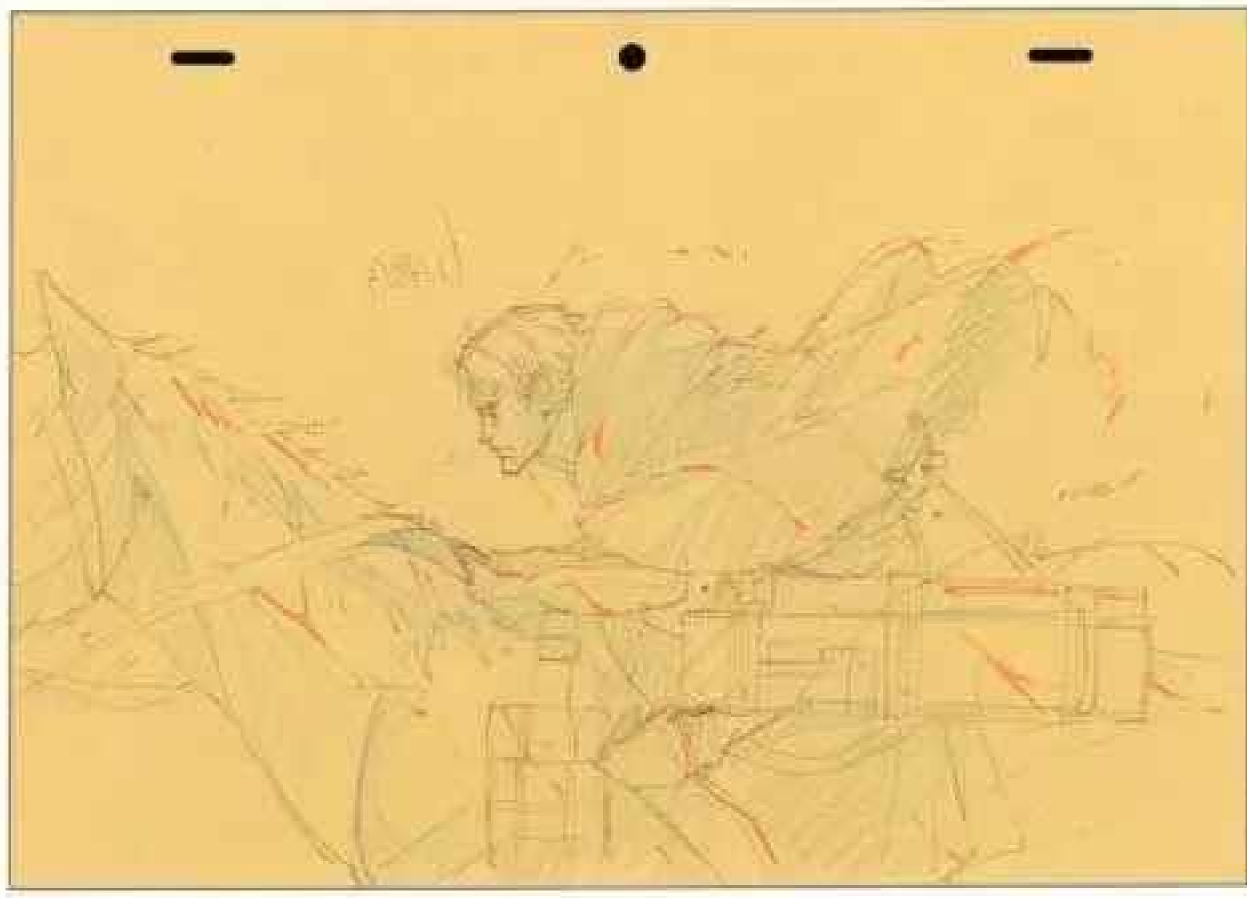






荒木哲郎コメント 千葉崇明さんによる超大型巨人。蒸気の煙の玉を極限まで小さくしてもらって、そのひとつひとつを体の動きに合わせて動かすという人間離れした労力を費やしてもらっています。こういう事をお願いして「やってもらえちゃう」のが今回の仕事の幸せでした。

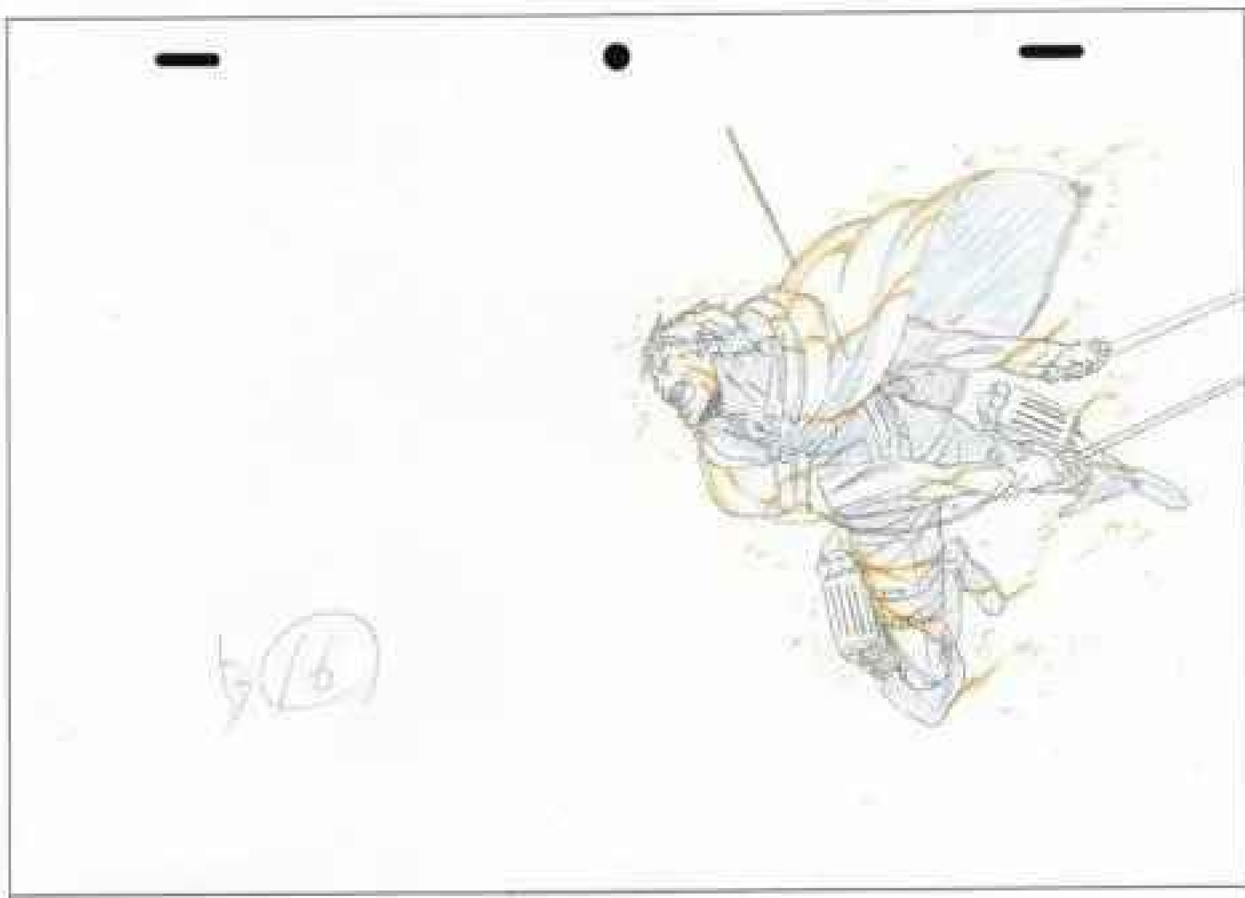

要スキャン
r_wood_50e
514
03_r_wood
r_wood_27a
r_wood_50f
horseA
r_wood_51a~51e
r_wood_00d

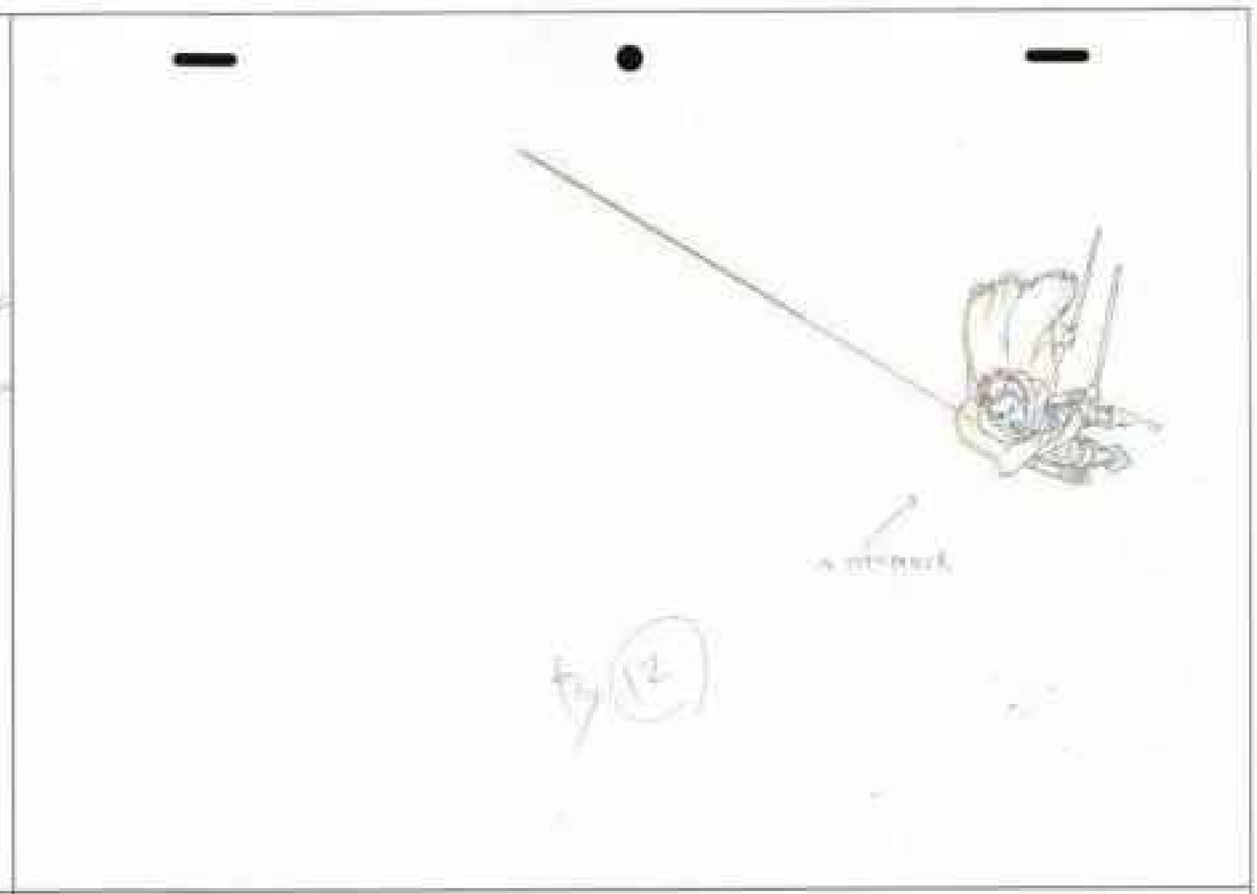


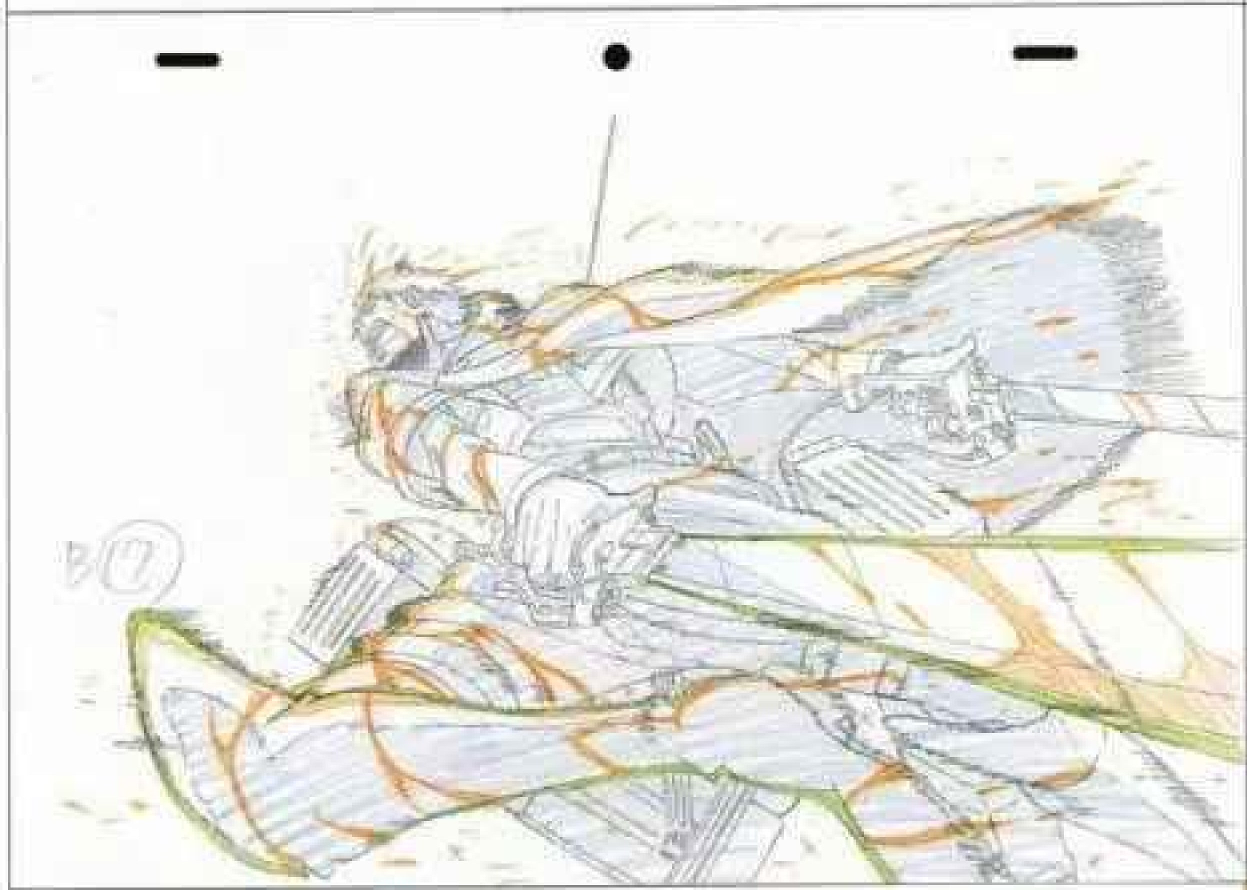


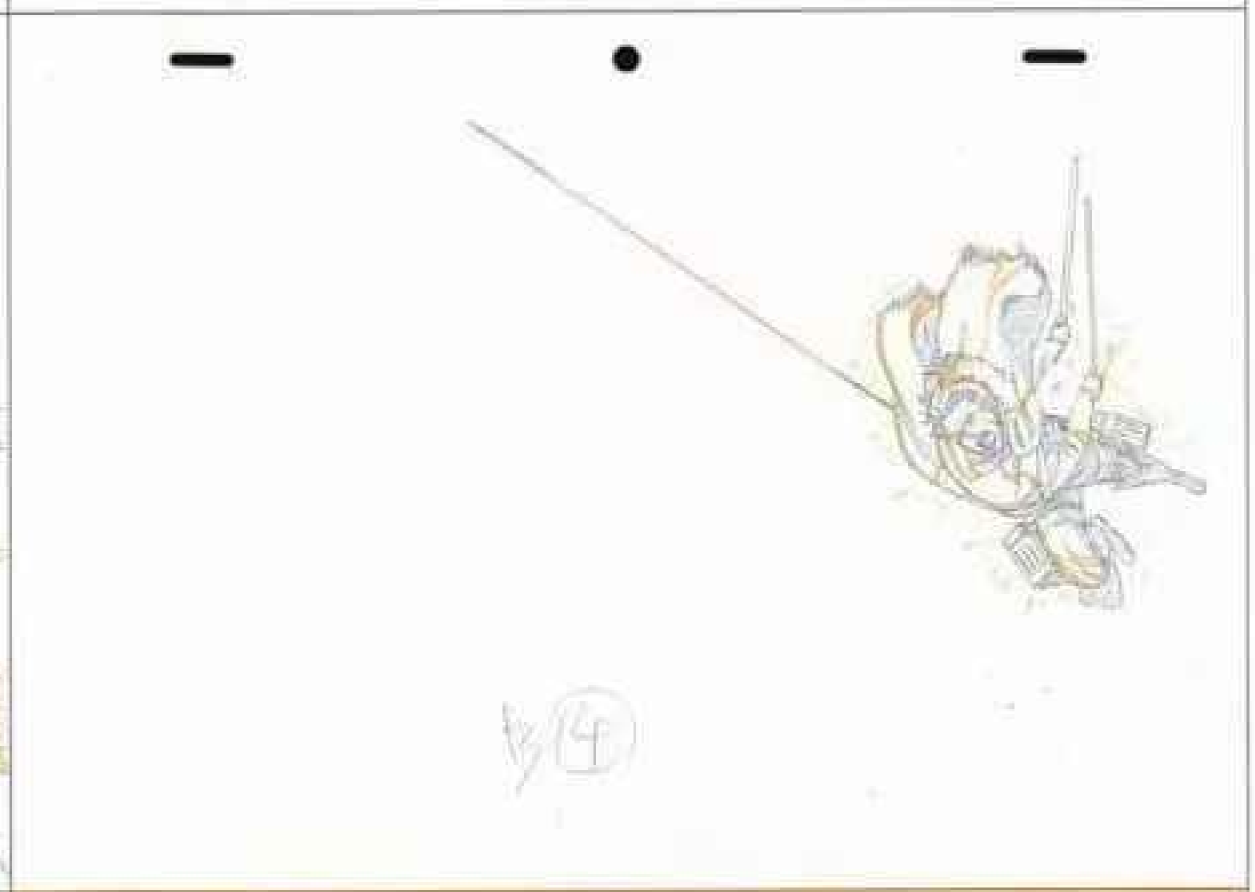


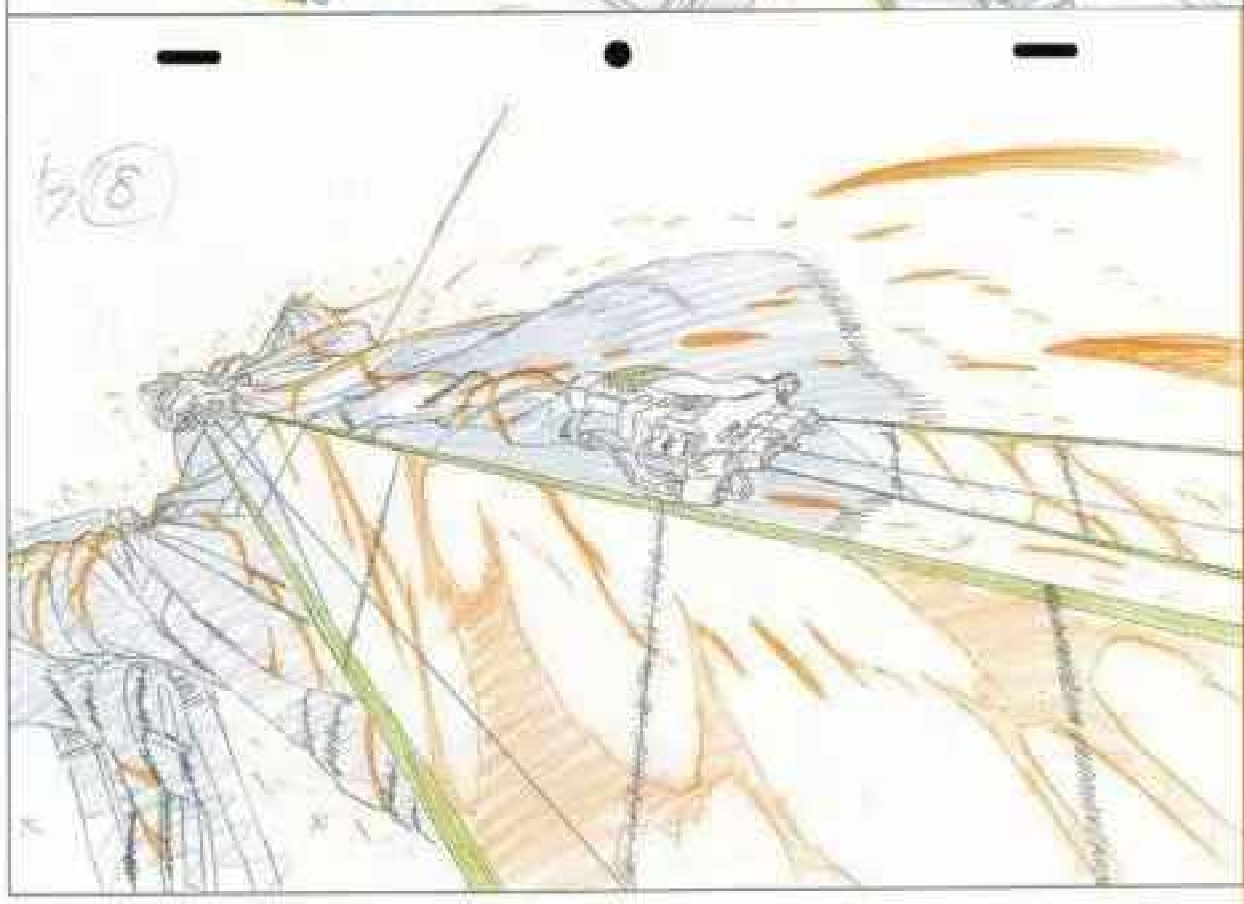


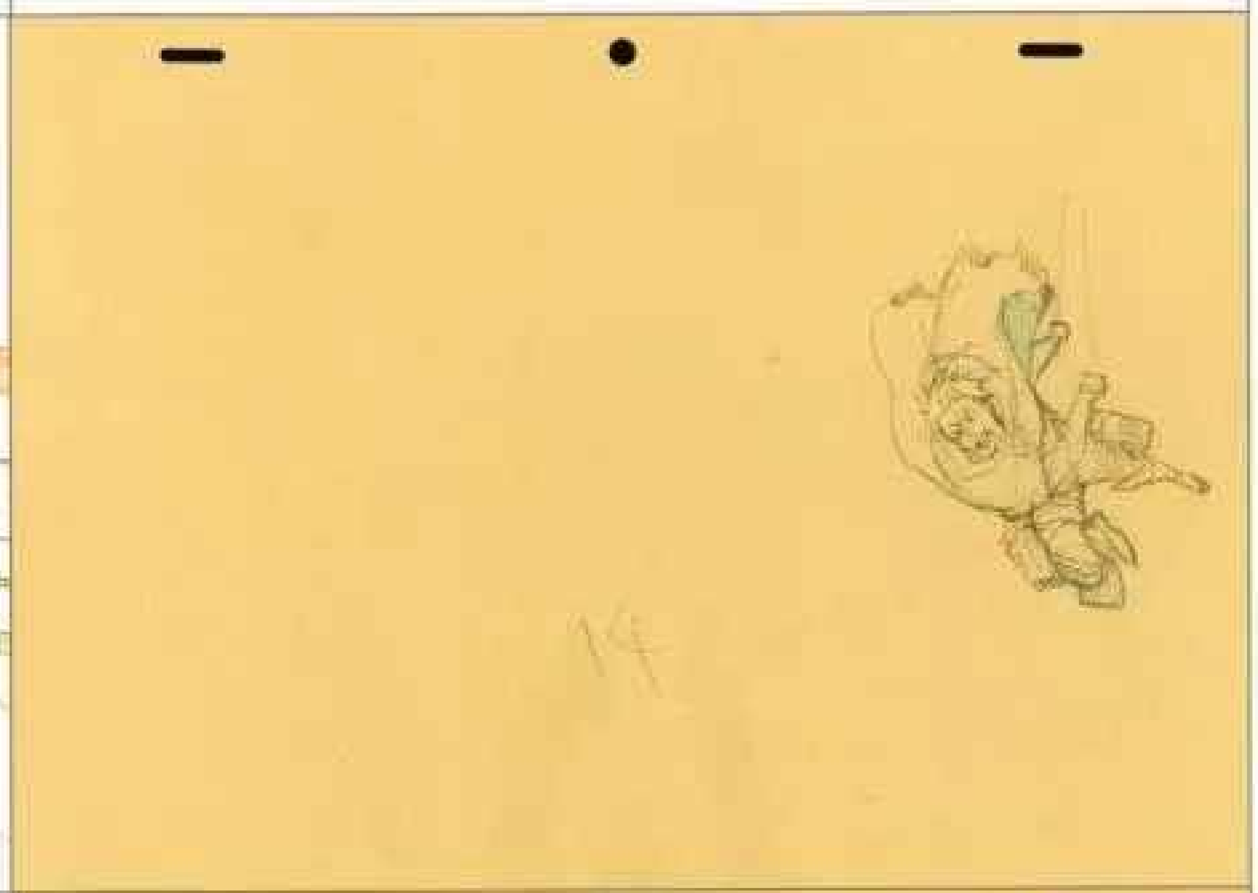










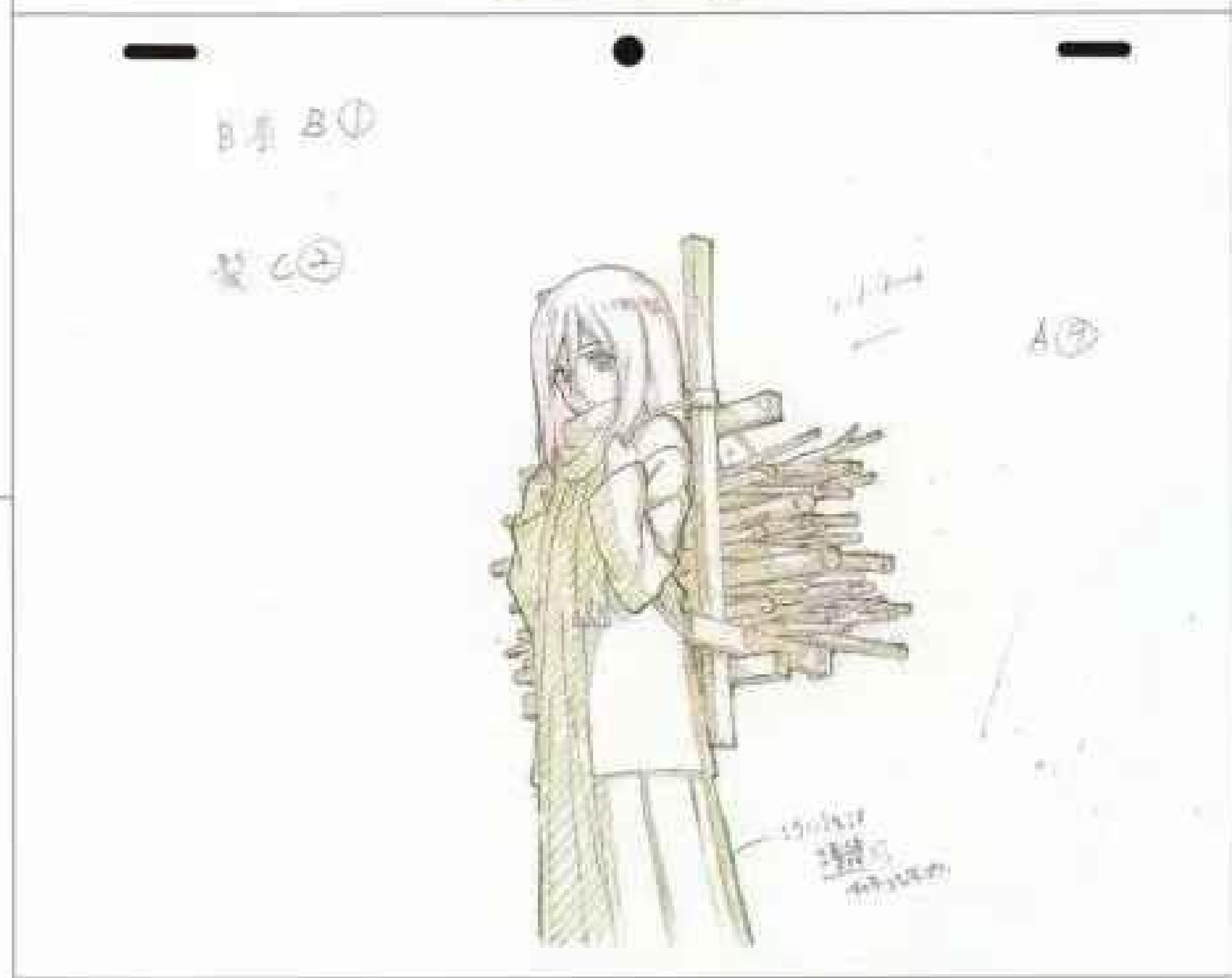


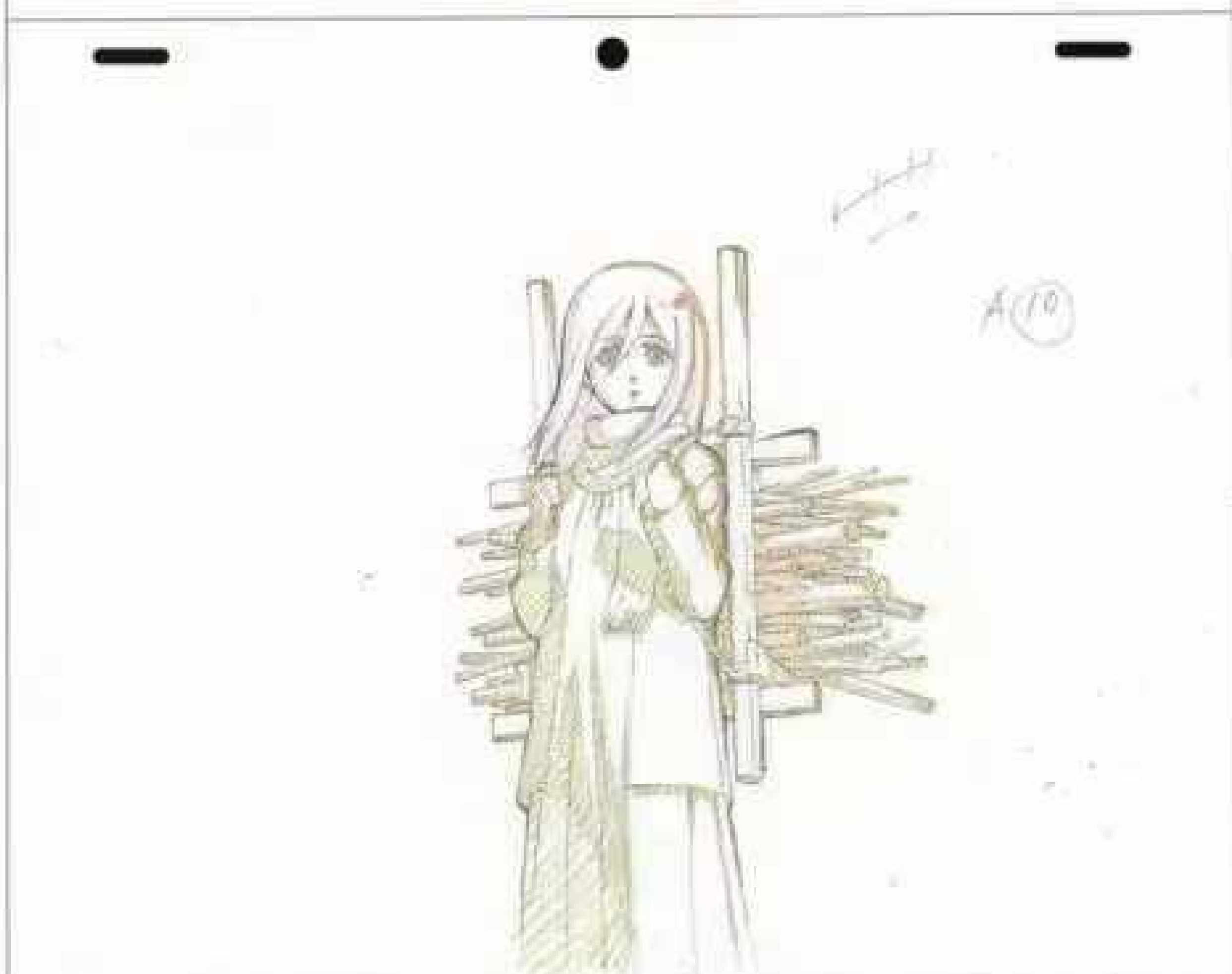


|荒木哲郎コメント| 今井有文くんの立体機動。兵士の回る動きに合わせて、木を3Dで回してもらっています。
冒頭で視聴者の心をガッと掴む、気持ちのいいカットになりました。













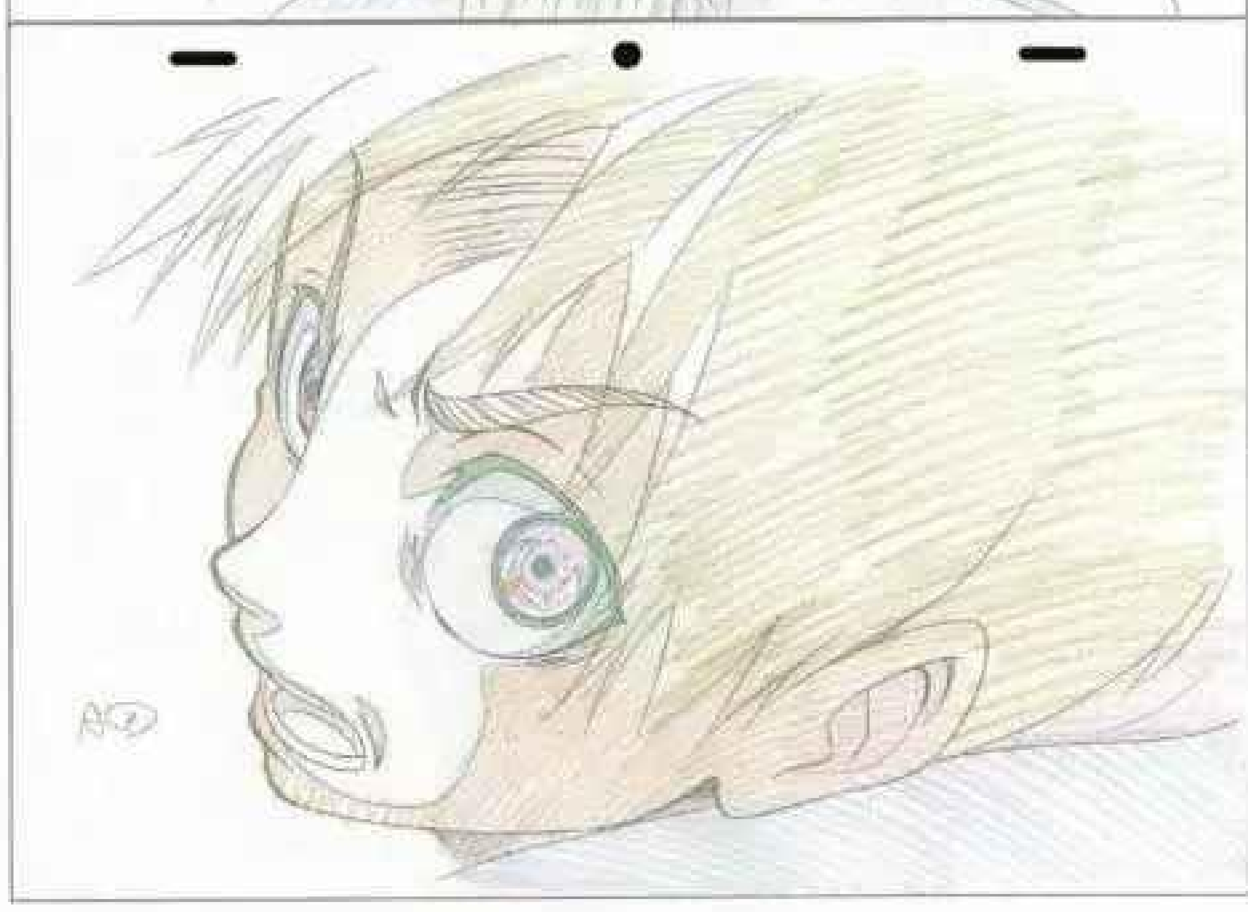
|荒木哲郎コメント|

千葉さん原画によるミカサ。とにかく可憐にしたかったので、
髪のリアクションに関する指示をレイアウト時にたくさん書いた覚えがあります(PVカットでした)。

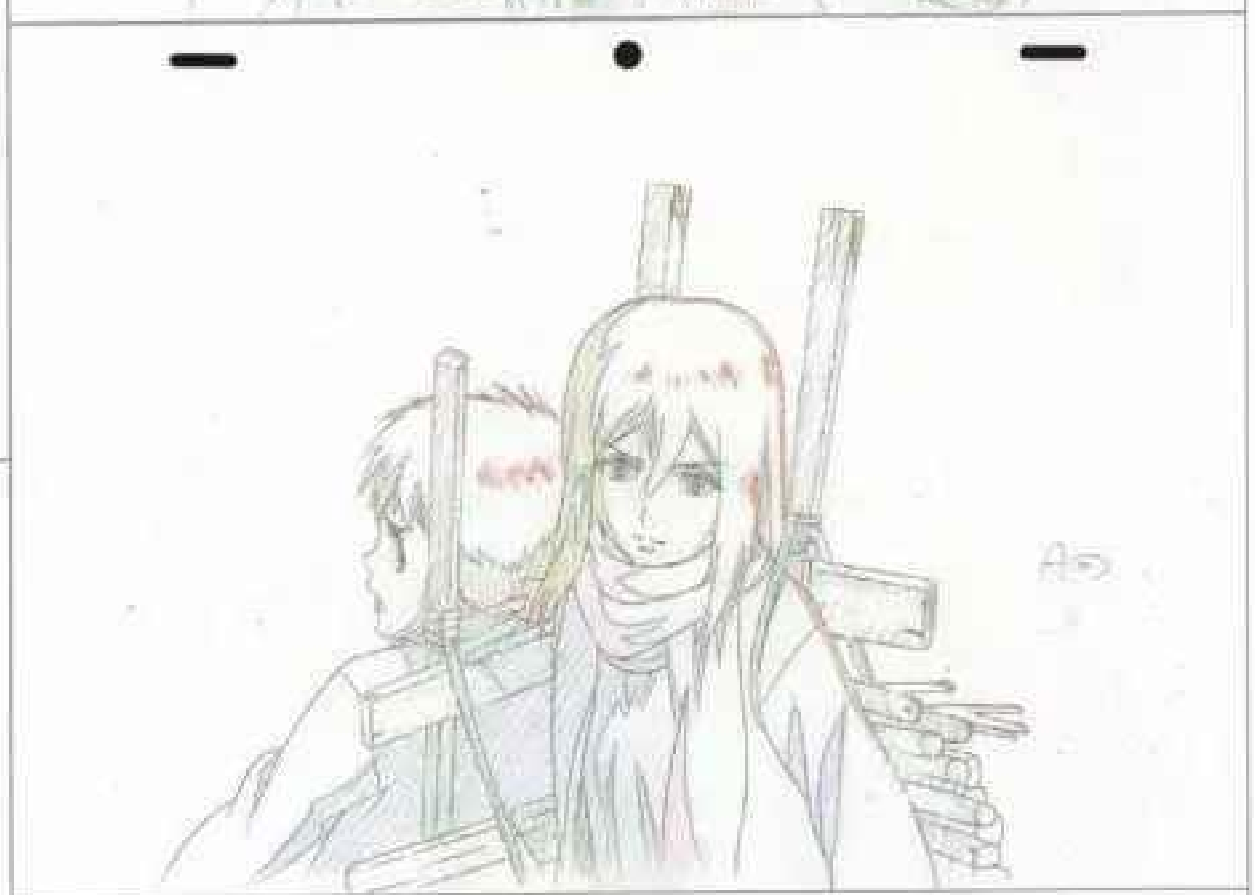


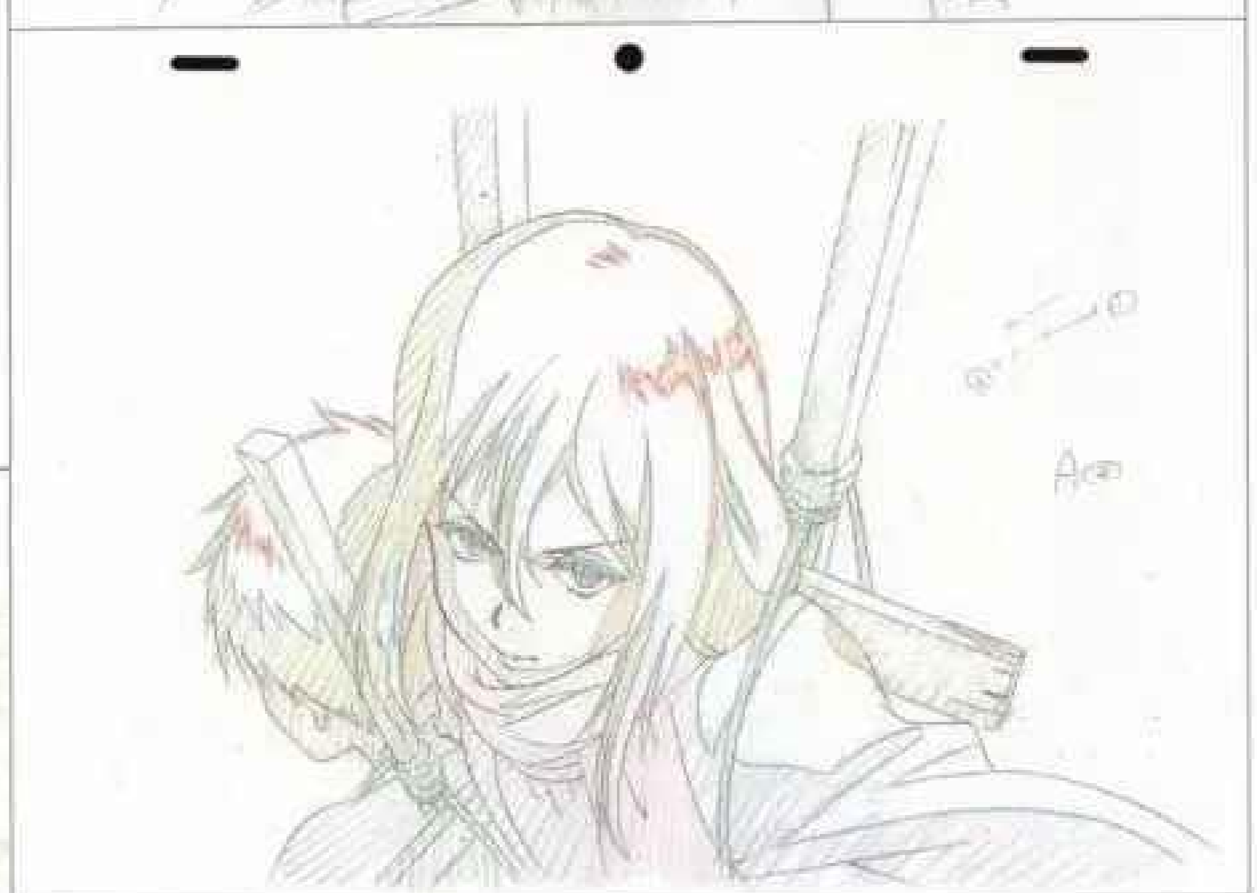


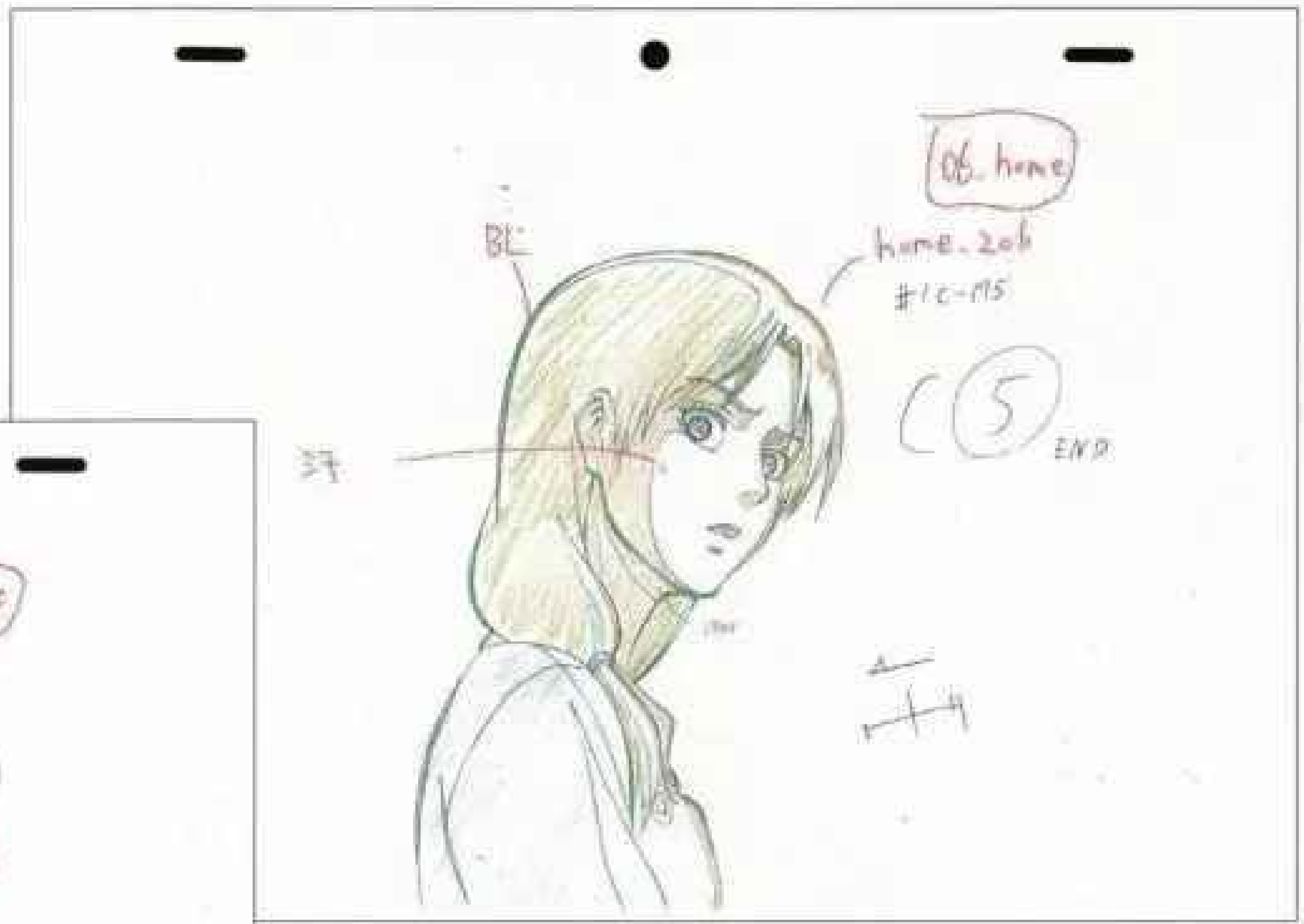




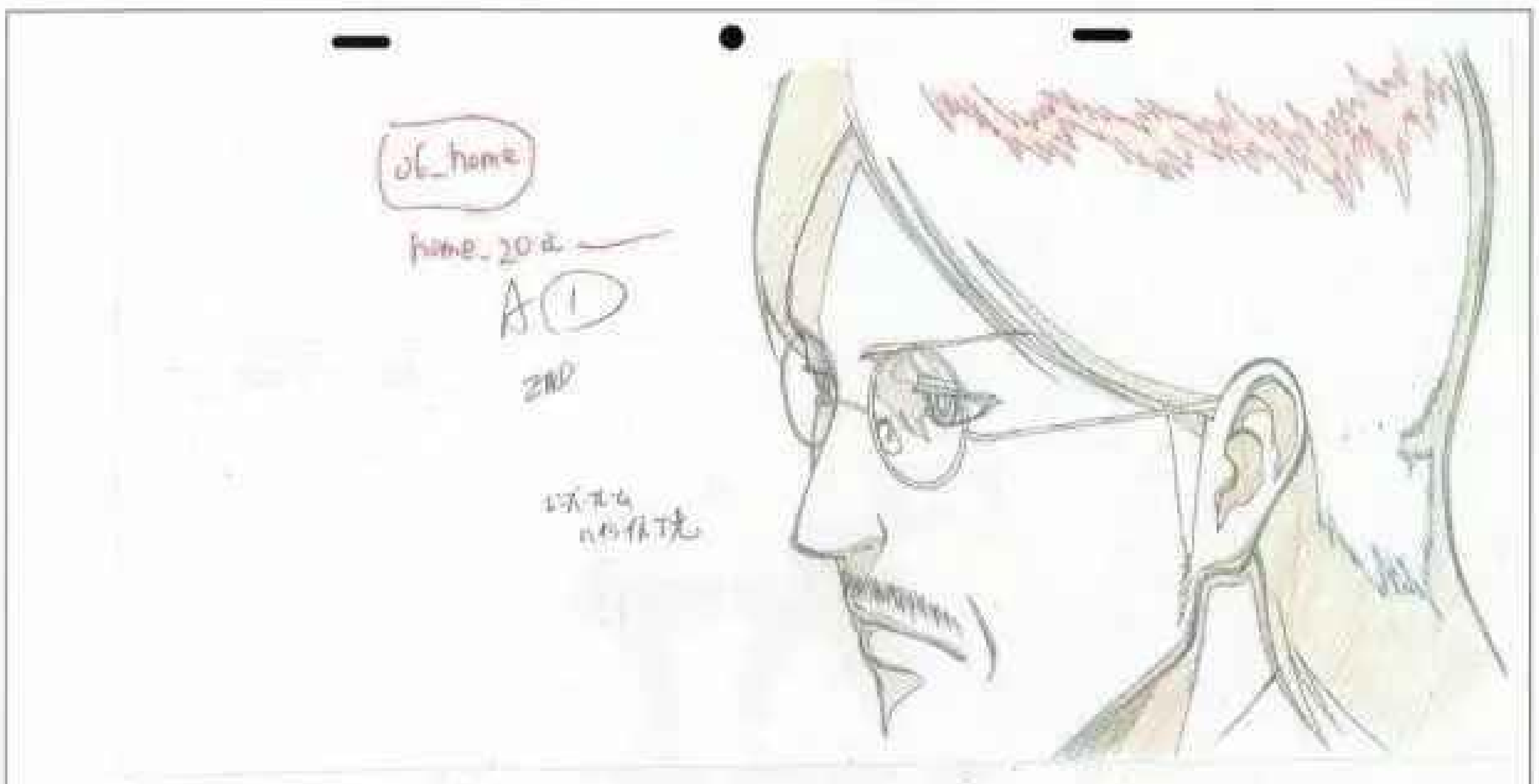


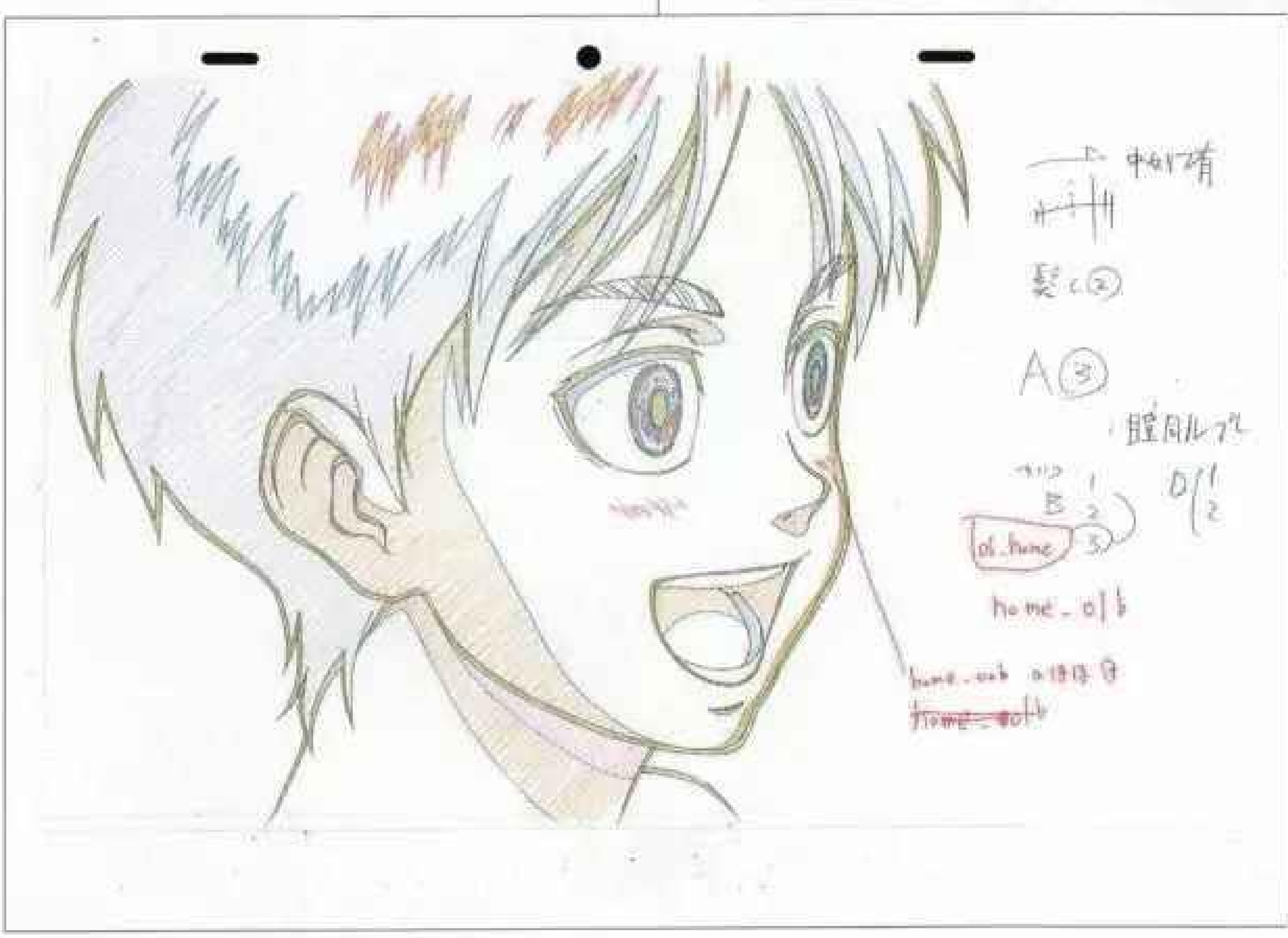












|荒木哲郎コメント|

浅野恭司さんに「憂いのある顔で」とお願いして、ベストな表情をもらいました。この辺りの生活シーンは助監督の田中洋之さんの繊細な指示が生きています。


A②
A②
A③
END
A⑤
A②
セリフ
B 1 2 3
瞳+Hit 淡
C 1 2 同トレス ブレ







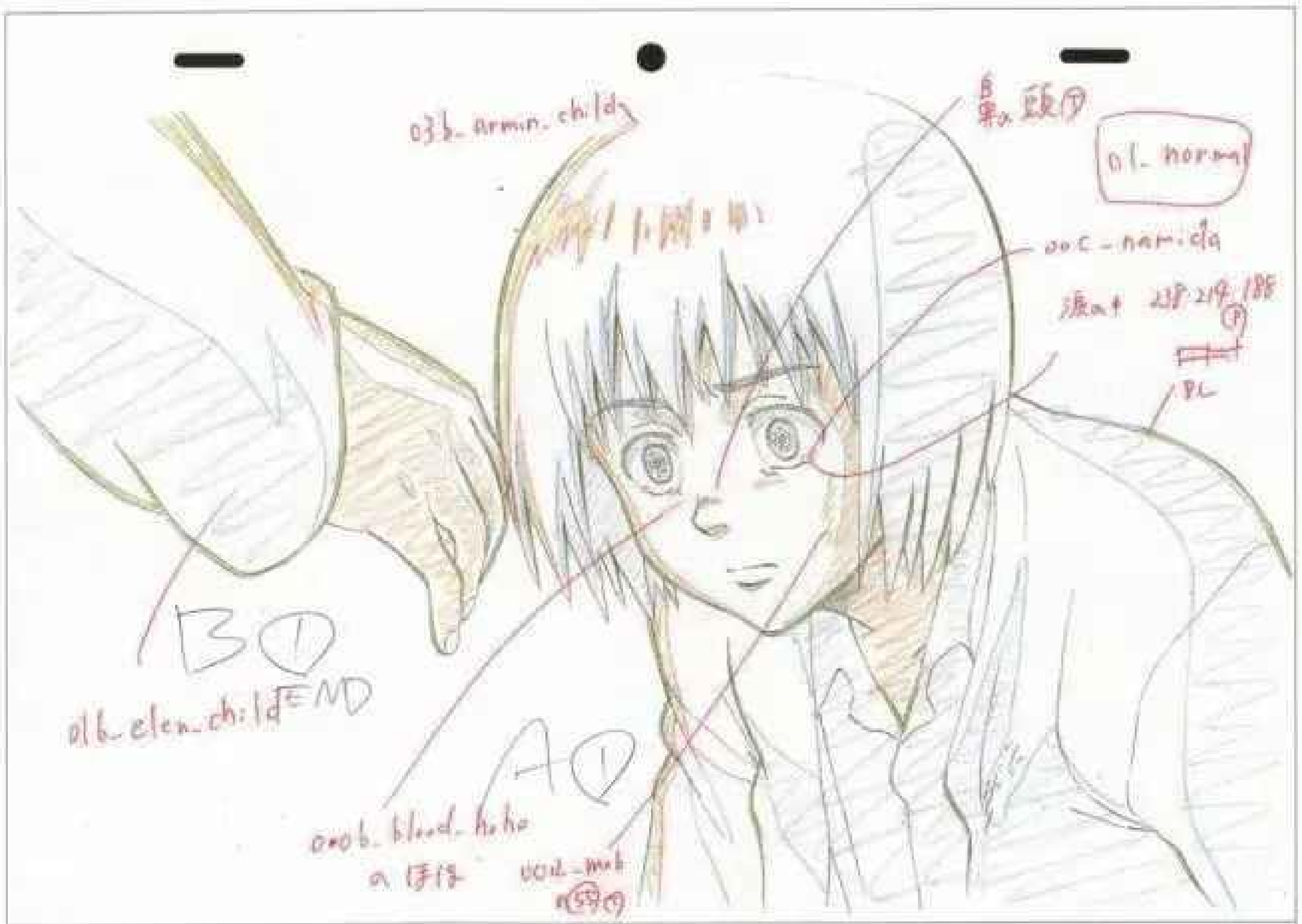






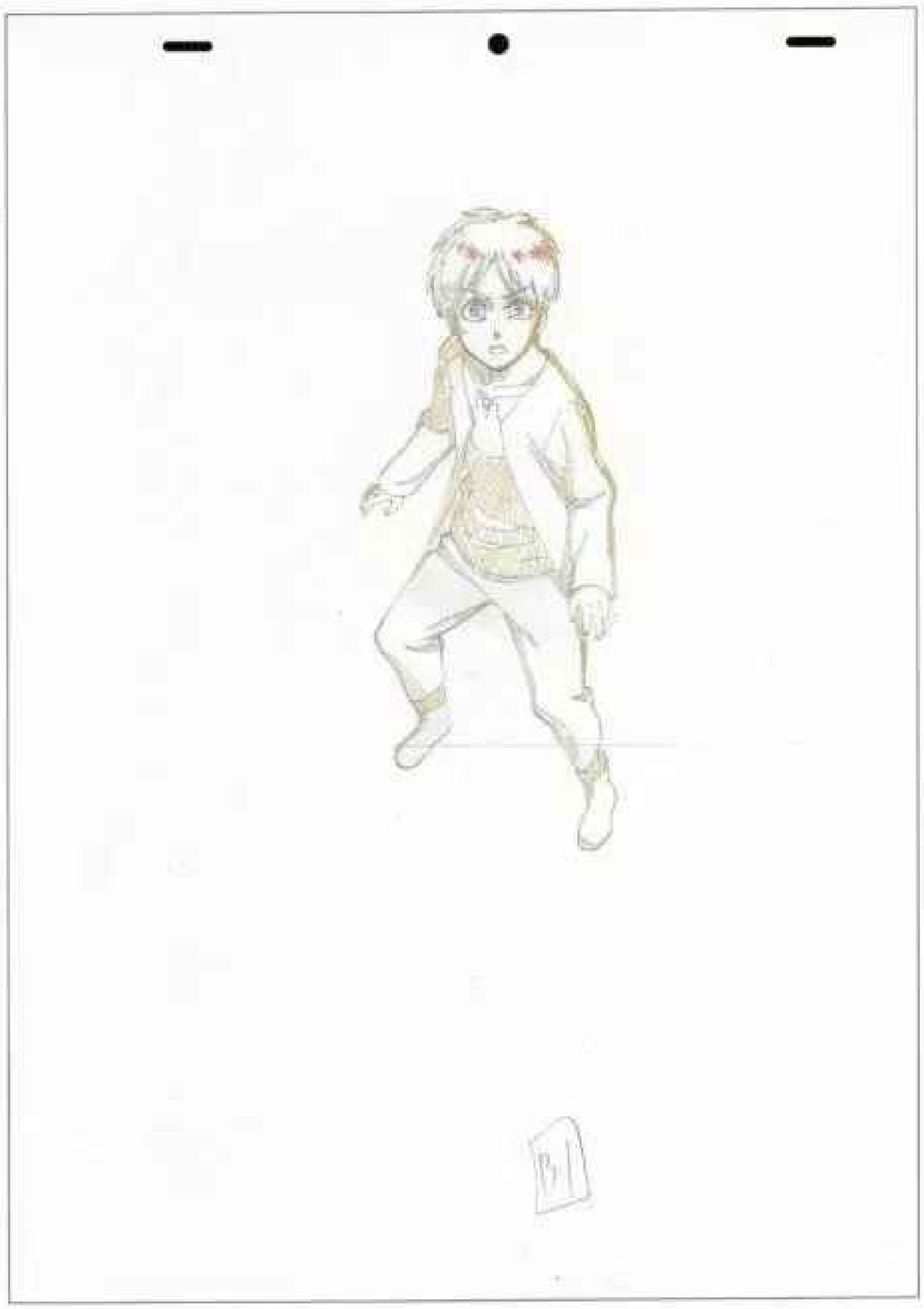
荒木哲郎コメント

江原康之さん作画のミカサとエレン。
まだ「どれくらいギャグにしていいのか」をみんなが迷っている状態で、江原さんのこれを見て「ここまでやってもいいんだ」と思った感じでした。
なお、江原さんには「学園黙示録 HIGHSCHOOL OF THE DEAD」以来、アクション作画の大黒柱として頼らせてもらっています。動きもキャラ絵もイケる、天才肌です。

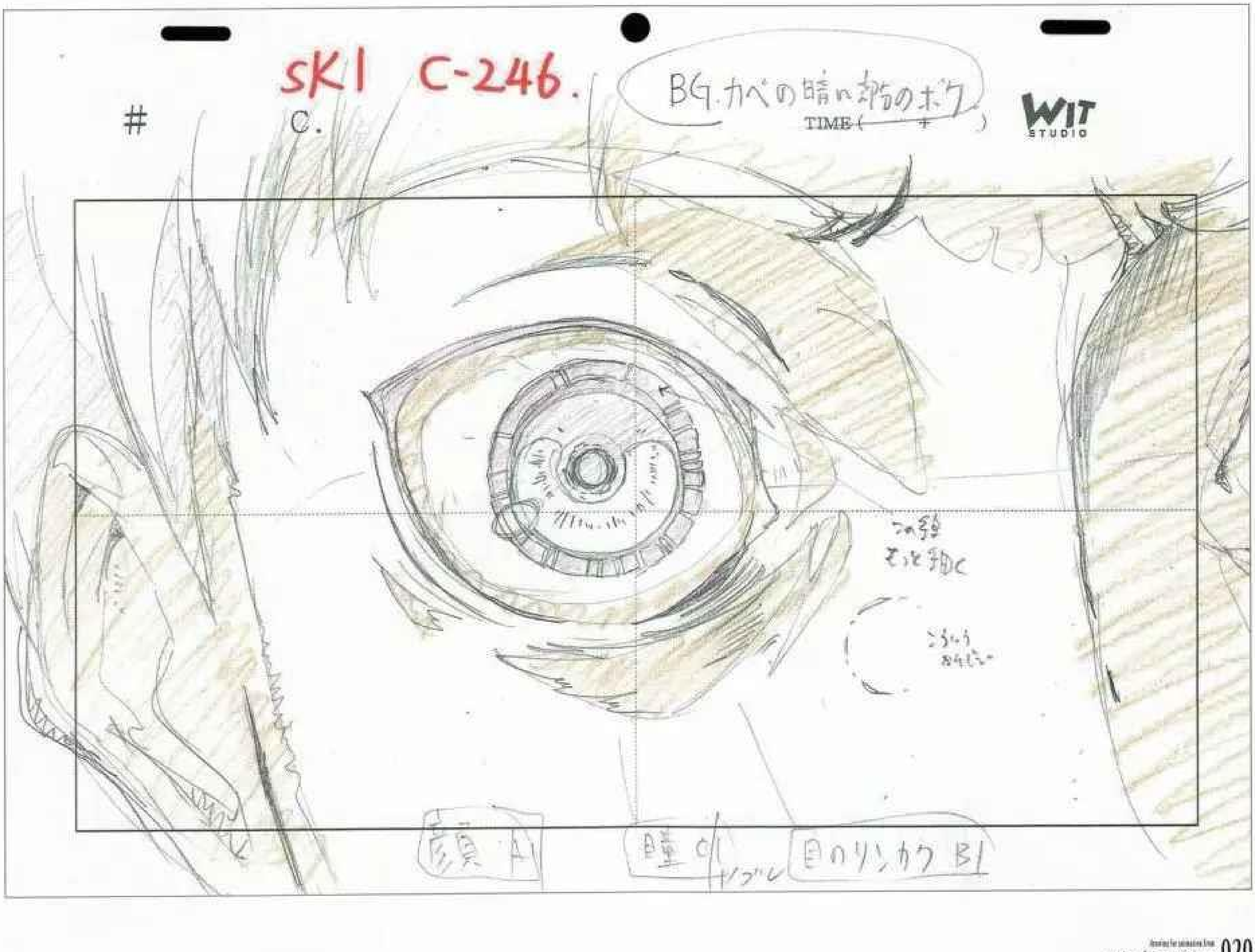

03b_armin_child
01_normal
00c_namida
B①
01b_elen_childEND
A①
000b_blood_hoho

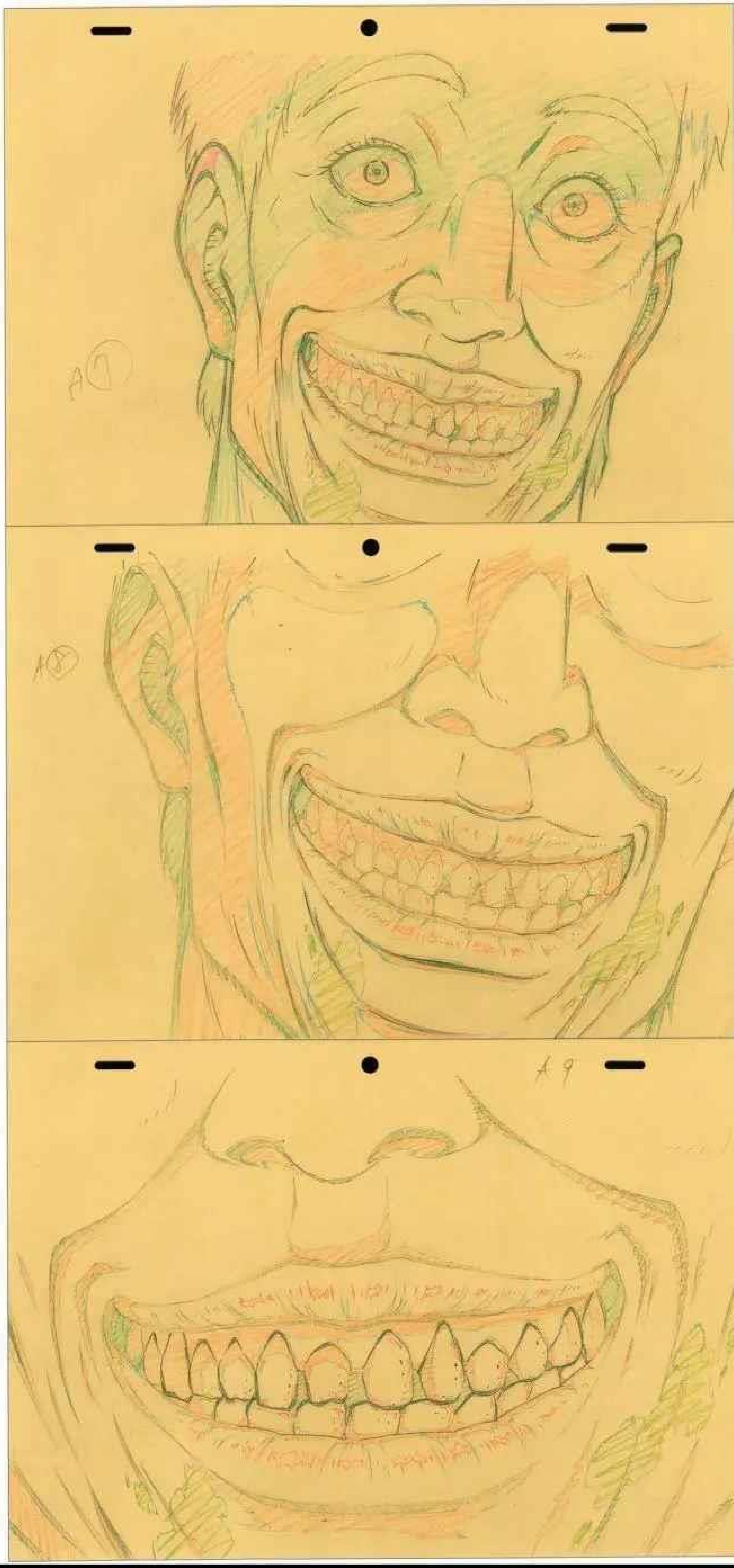

A②


A④


B1

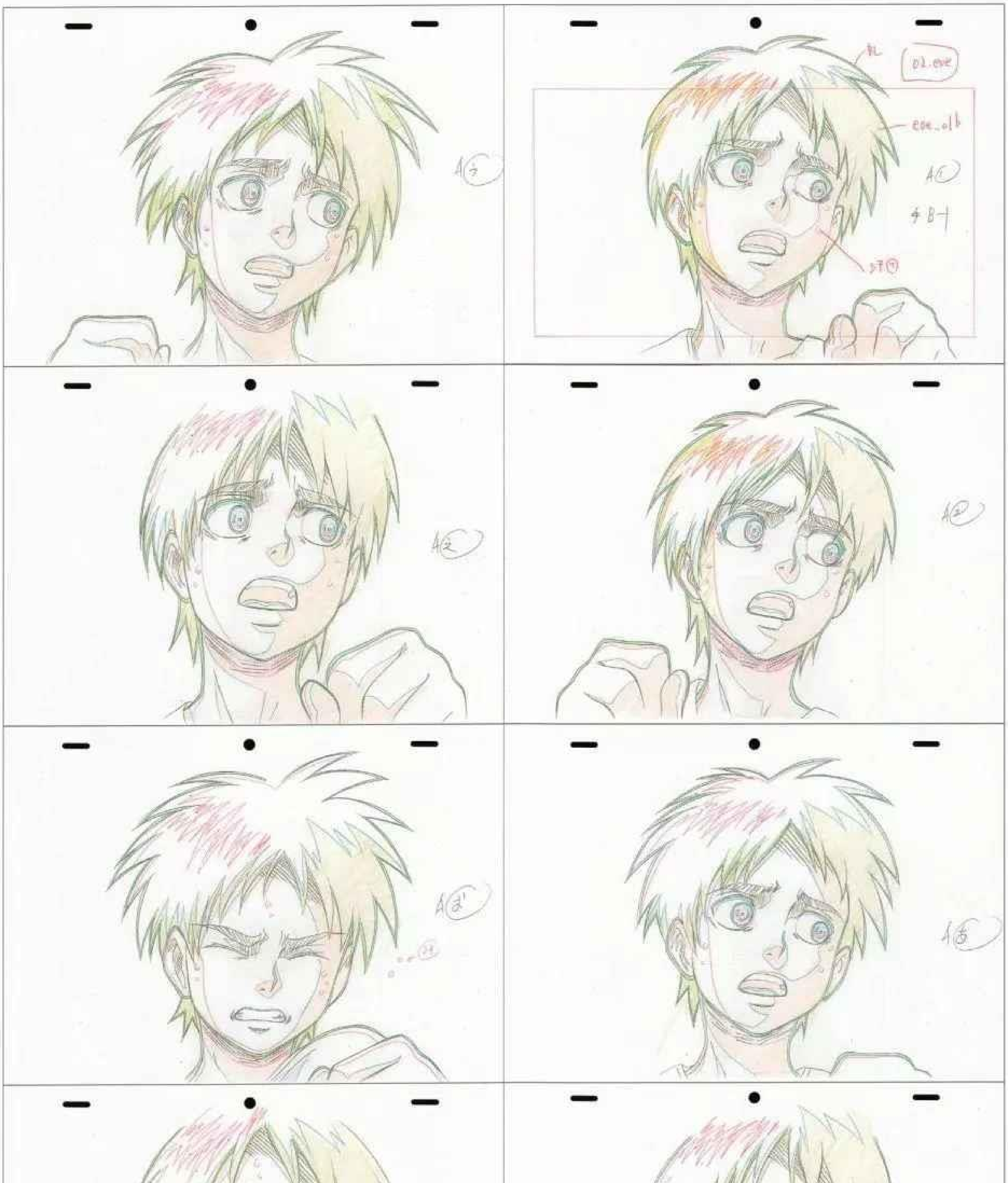

C1


SK1 C-246.
#
C.
BG. カベの暗い部分のボケ
TIME
WIT STUDIO
顔 A1
瞳 C1
目のリンカク B1



|荒木哲郎コメント|

千葉さんによる迫る巨人。
普段巨人の血管は撮影のテクスチャーで
処理しているのですが、これは特例で血管も
作画しています
（本体と別原画です）。



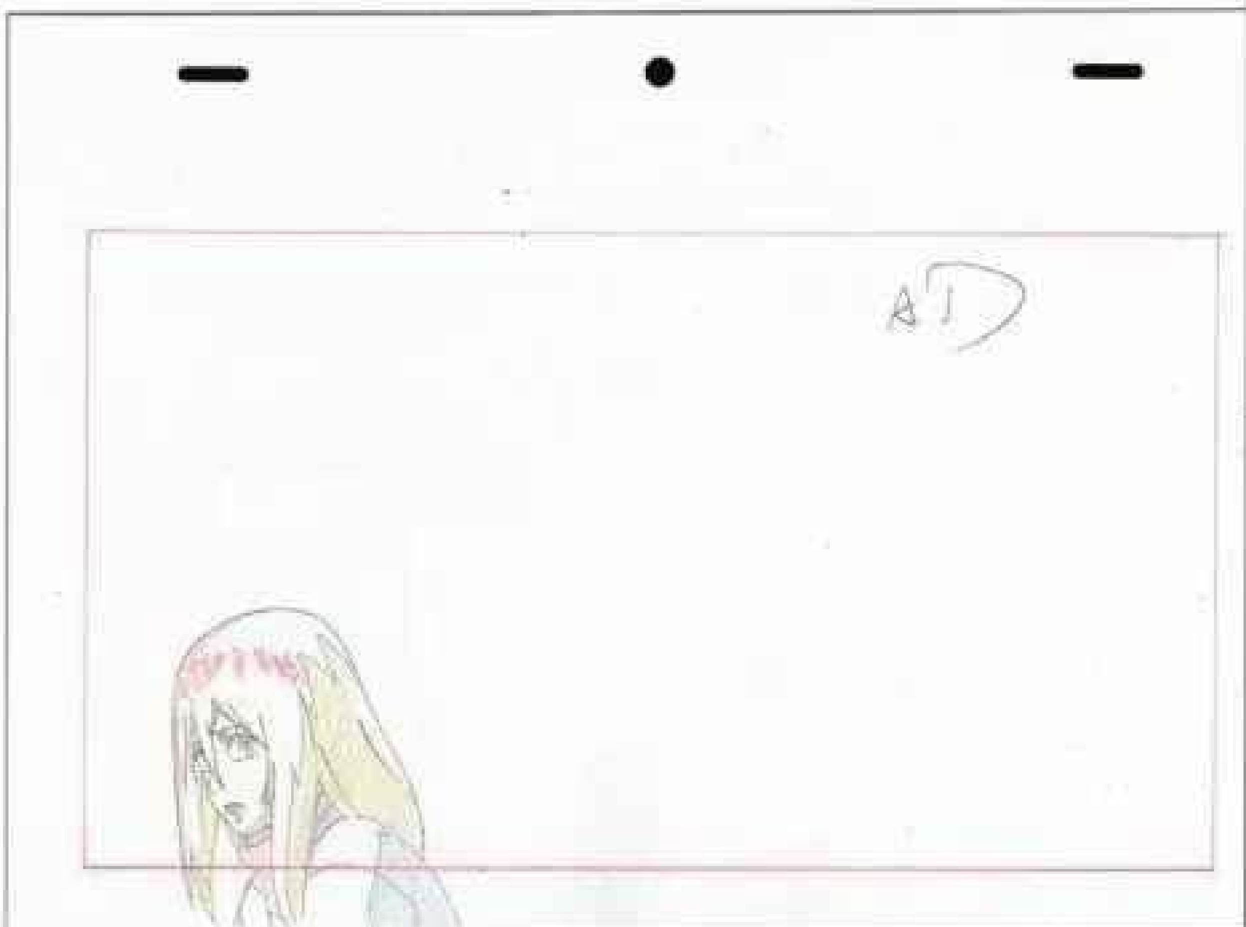
江原さんラフ原画による、エレンの走り。
フォローの処理にさりげなく3D背景動画を使うという贅沢な作りです（1話だから）。

|荒木哲郎コメント|





荒木哲郎コメント エレンの母・カルラの憂い顔。この辺りはBパート後半、作画監督の菊池聡延さんの個性が生きていると思います。菊池さんには「ギャラクシーエンジェル」からお世話になってます。













荒木哲郎コメント

第1原画は江原さんです。
自分がチェック時にちょっと表情とか上書きしてるのが見えますね。


A5

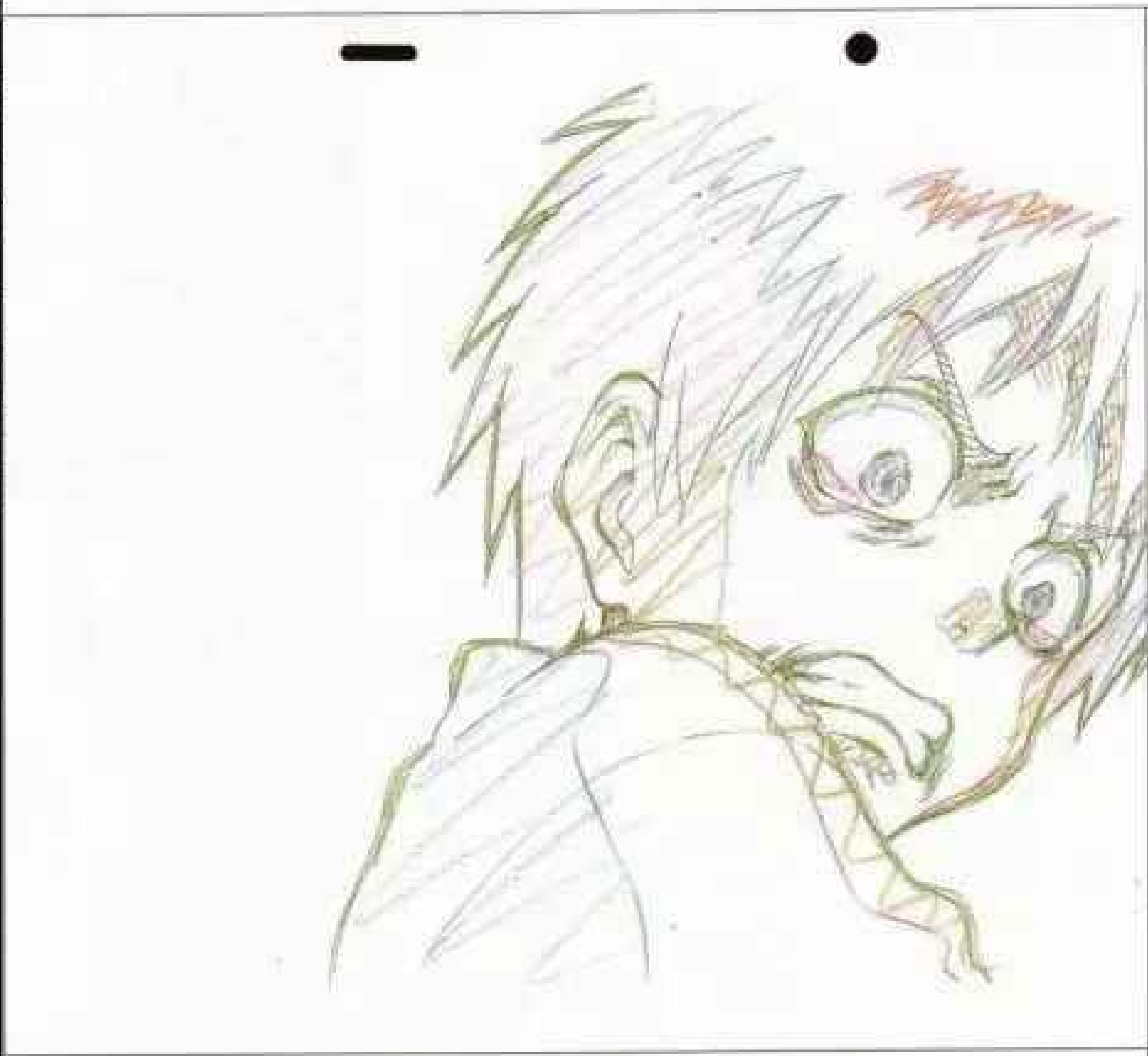

A4

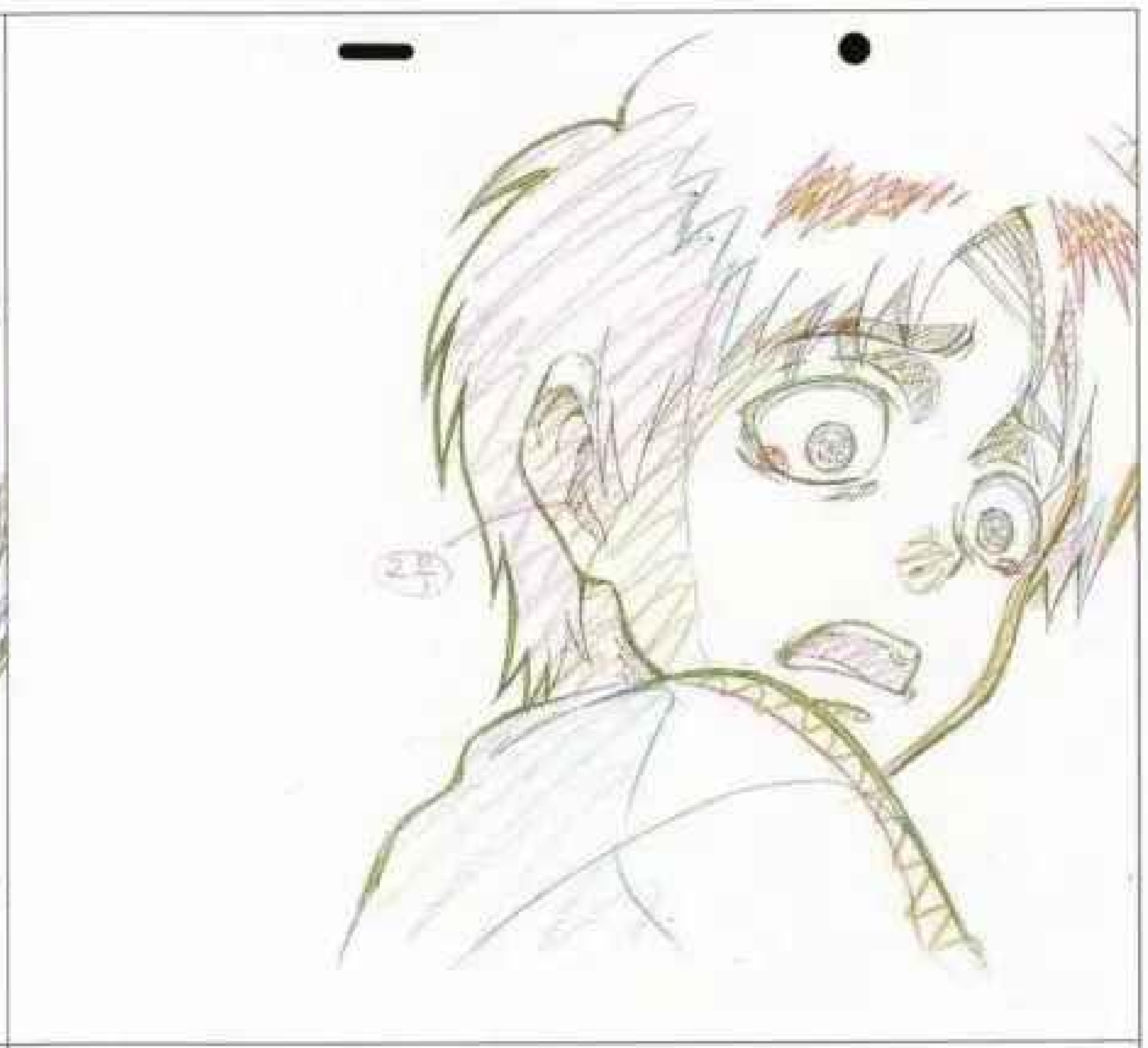




このカルラの顔も良いです。こっちは菊池さんの迫力のある絵を、浅野さんがさらに高めていますね。
「キャラ表から逸脱」してもいいので壮絶に」とオーダーしました。

荒木哲郎コメント







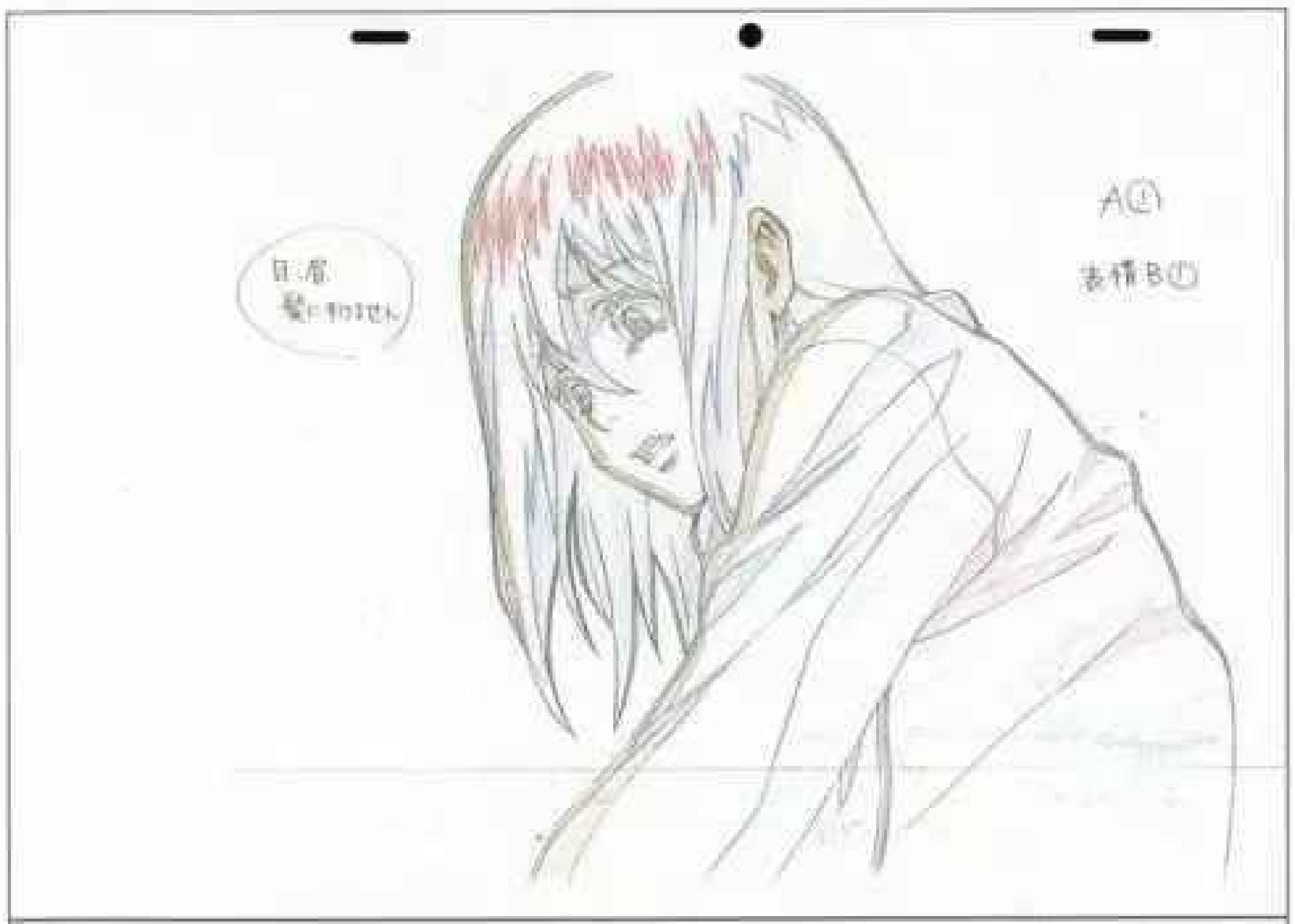






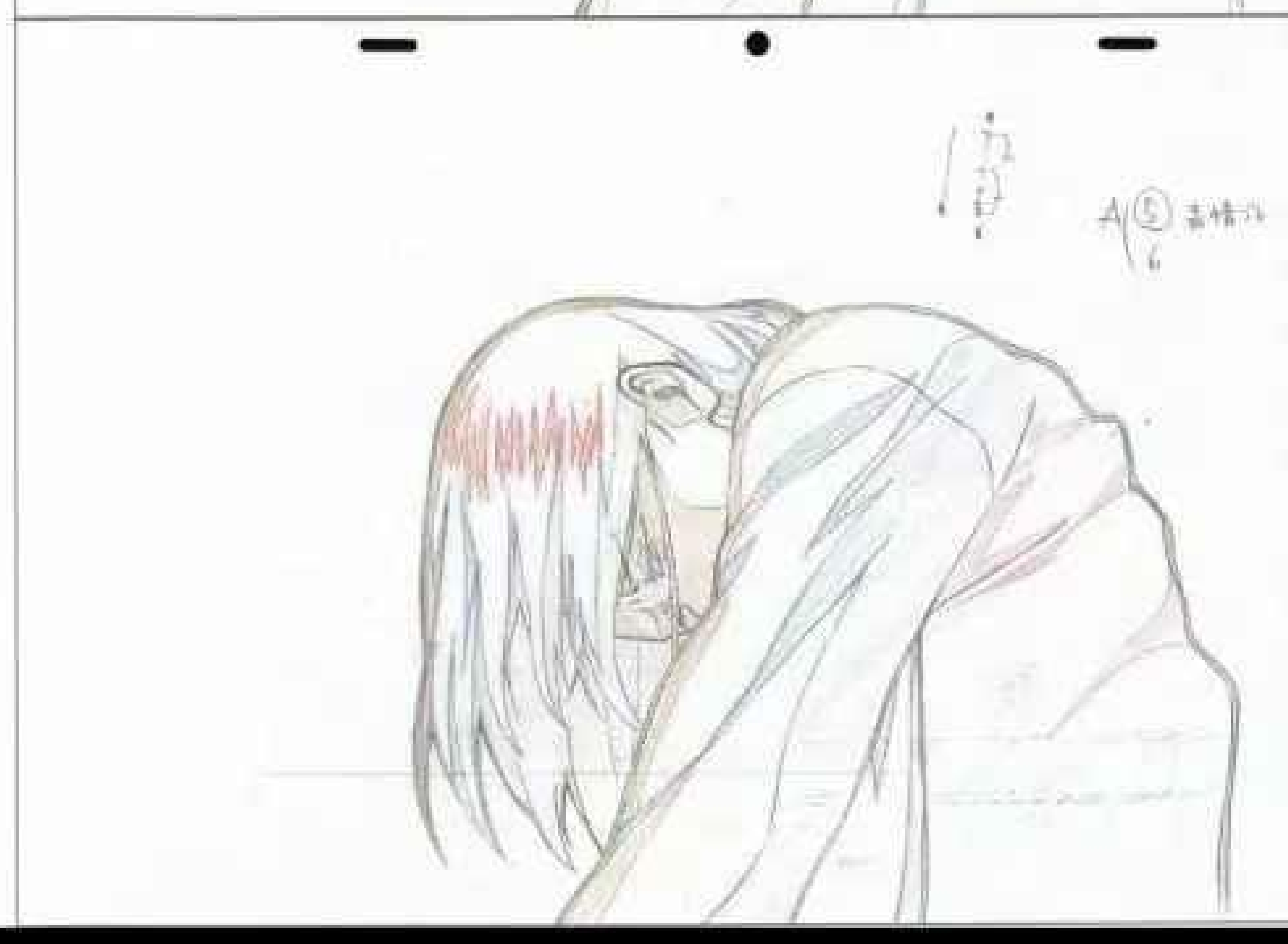
荒木哲郎コメント 江原さんによるラフ原画のエレンの叫び。
気持ちが伝わる会心の出来ですね。

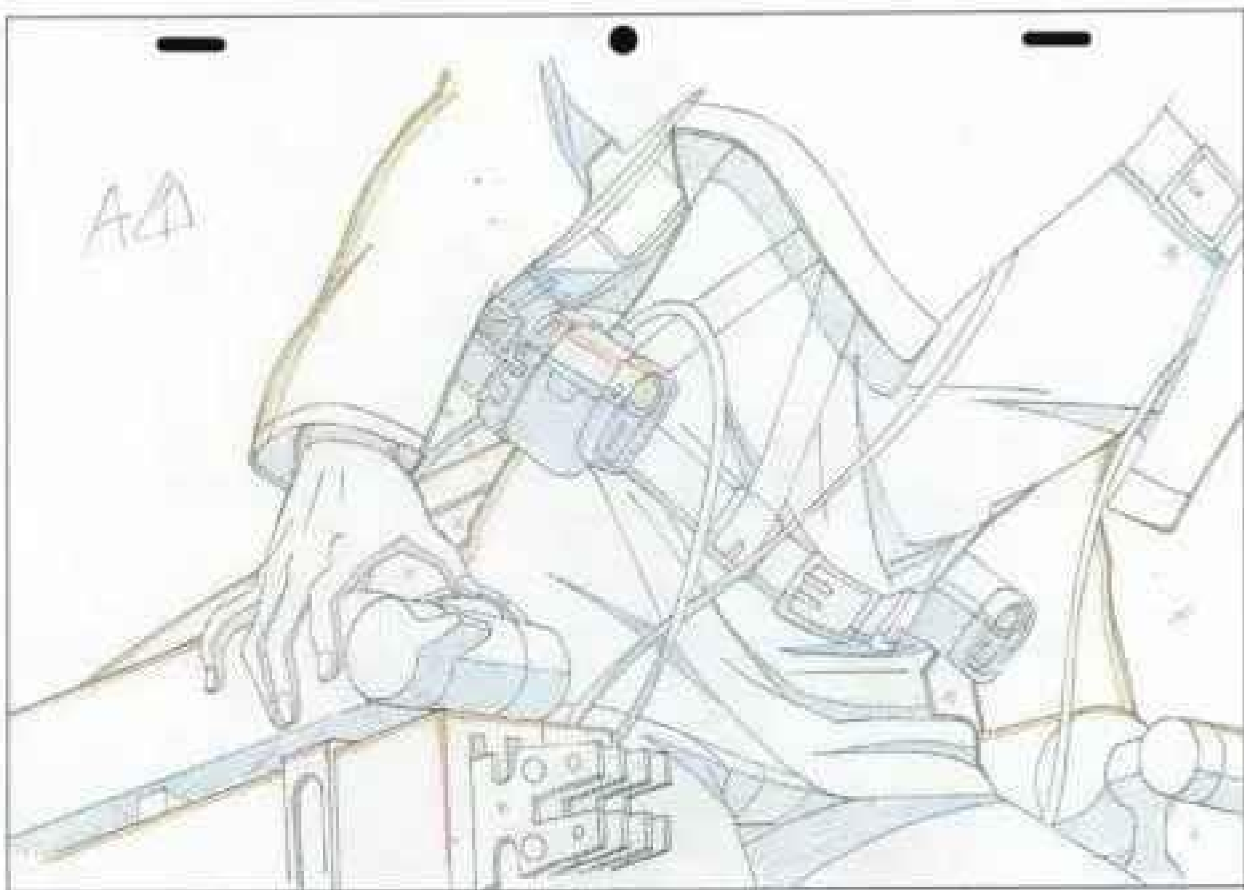
黑白坊
进击的巨人原画集 #1~#3



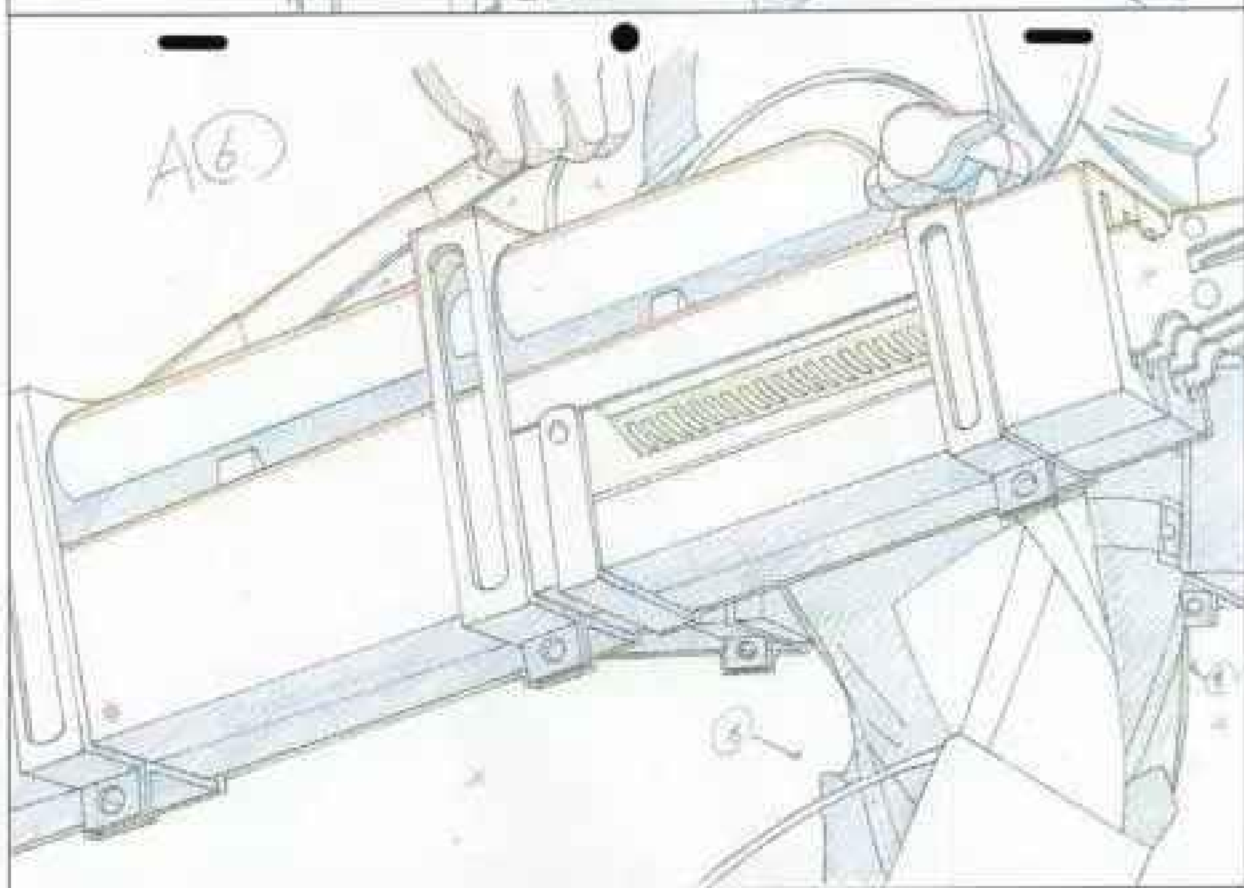




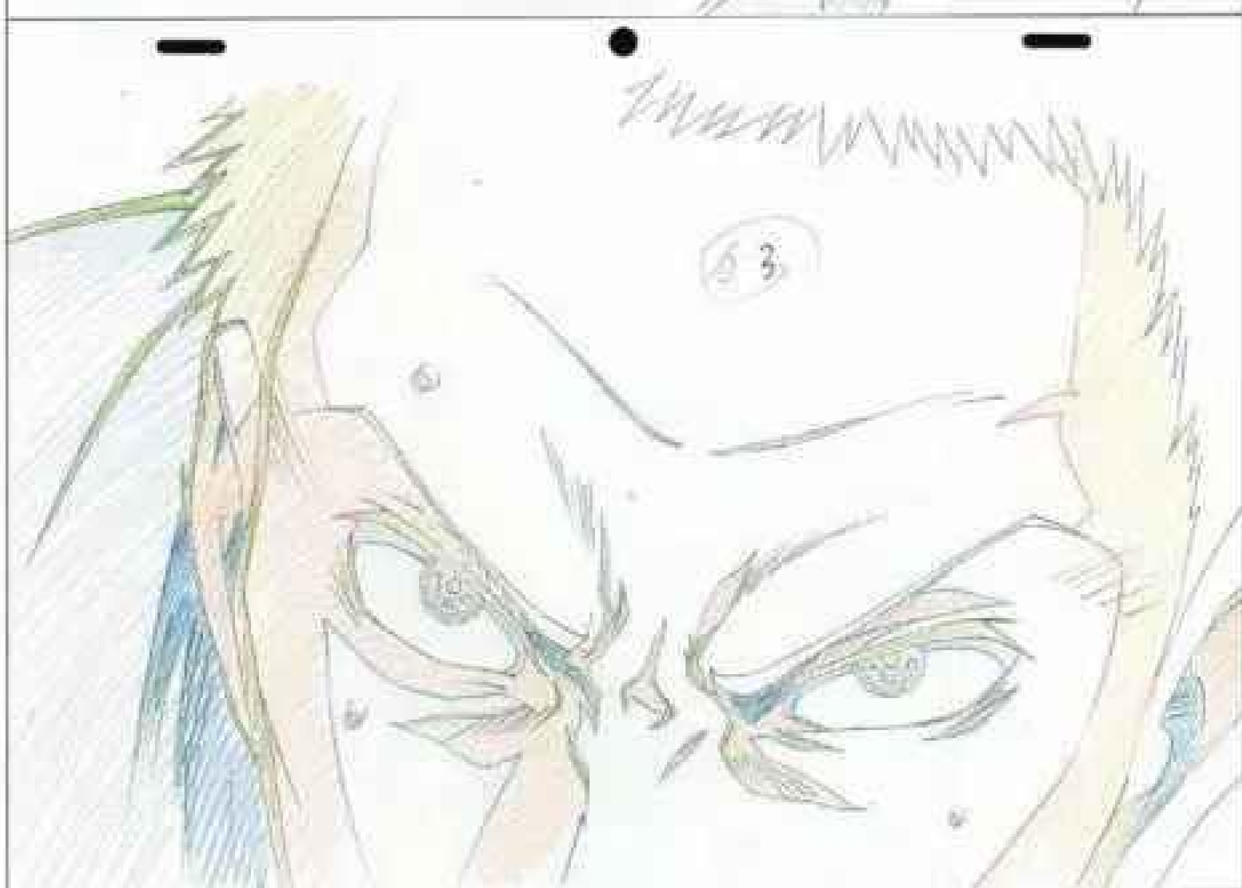






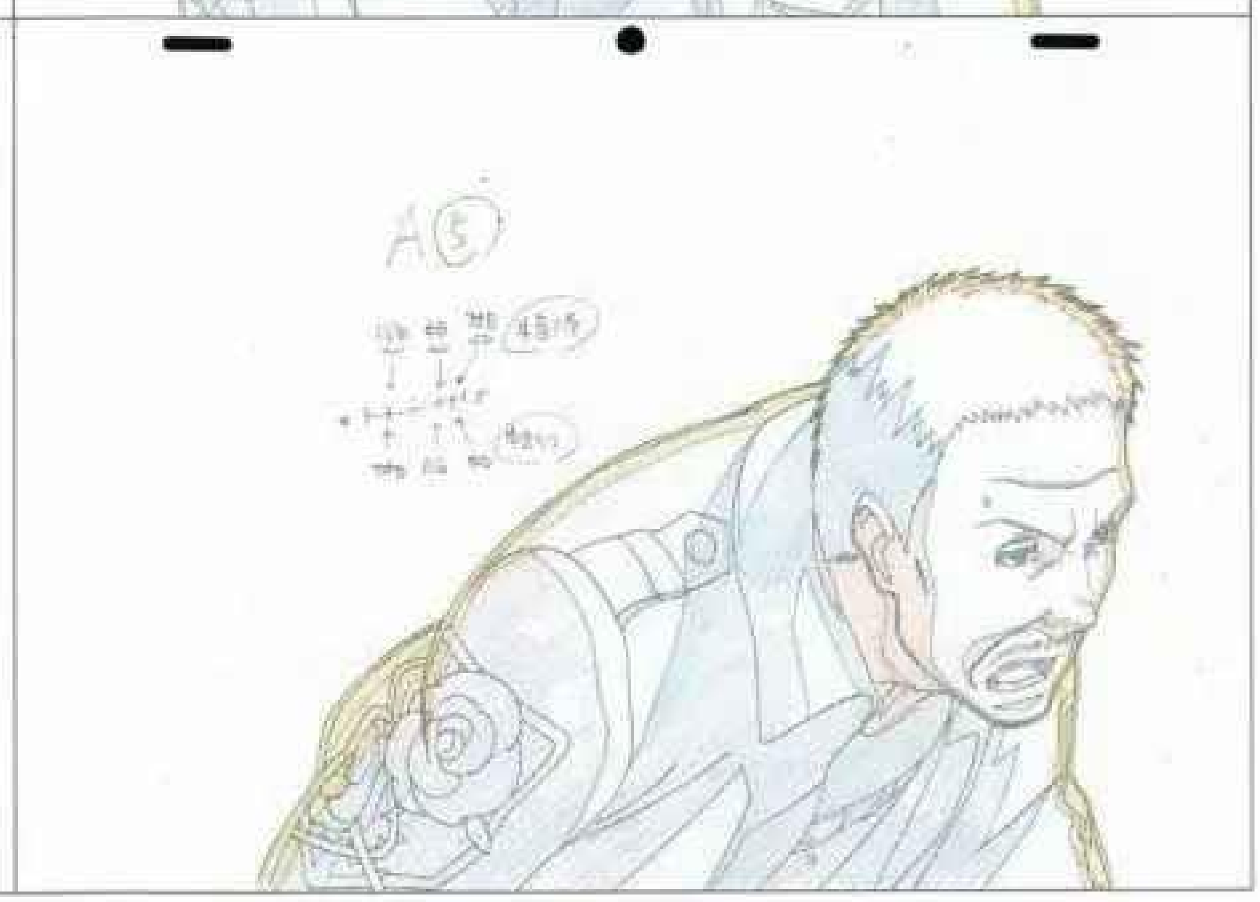




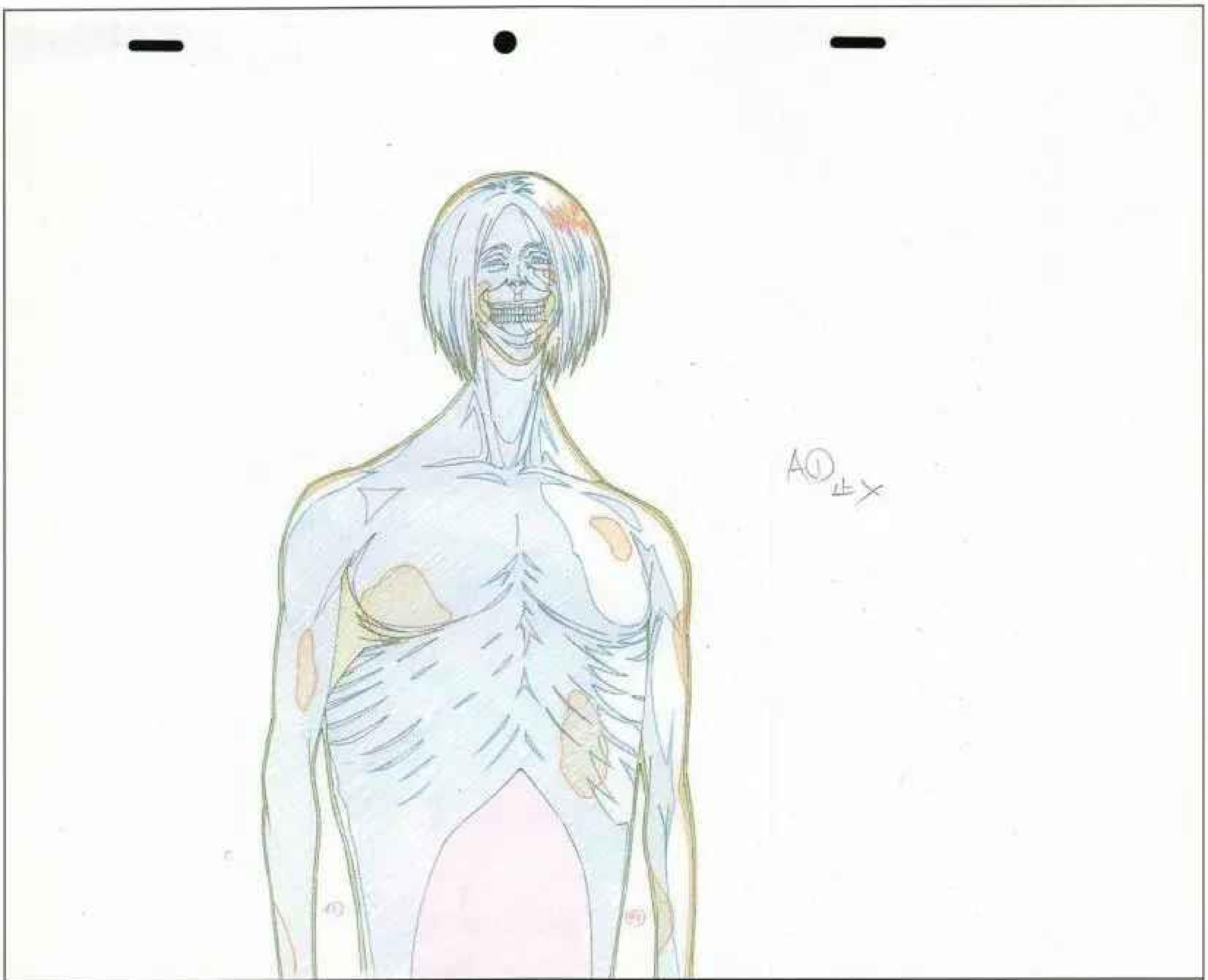


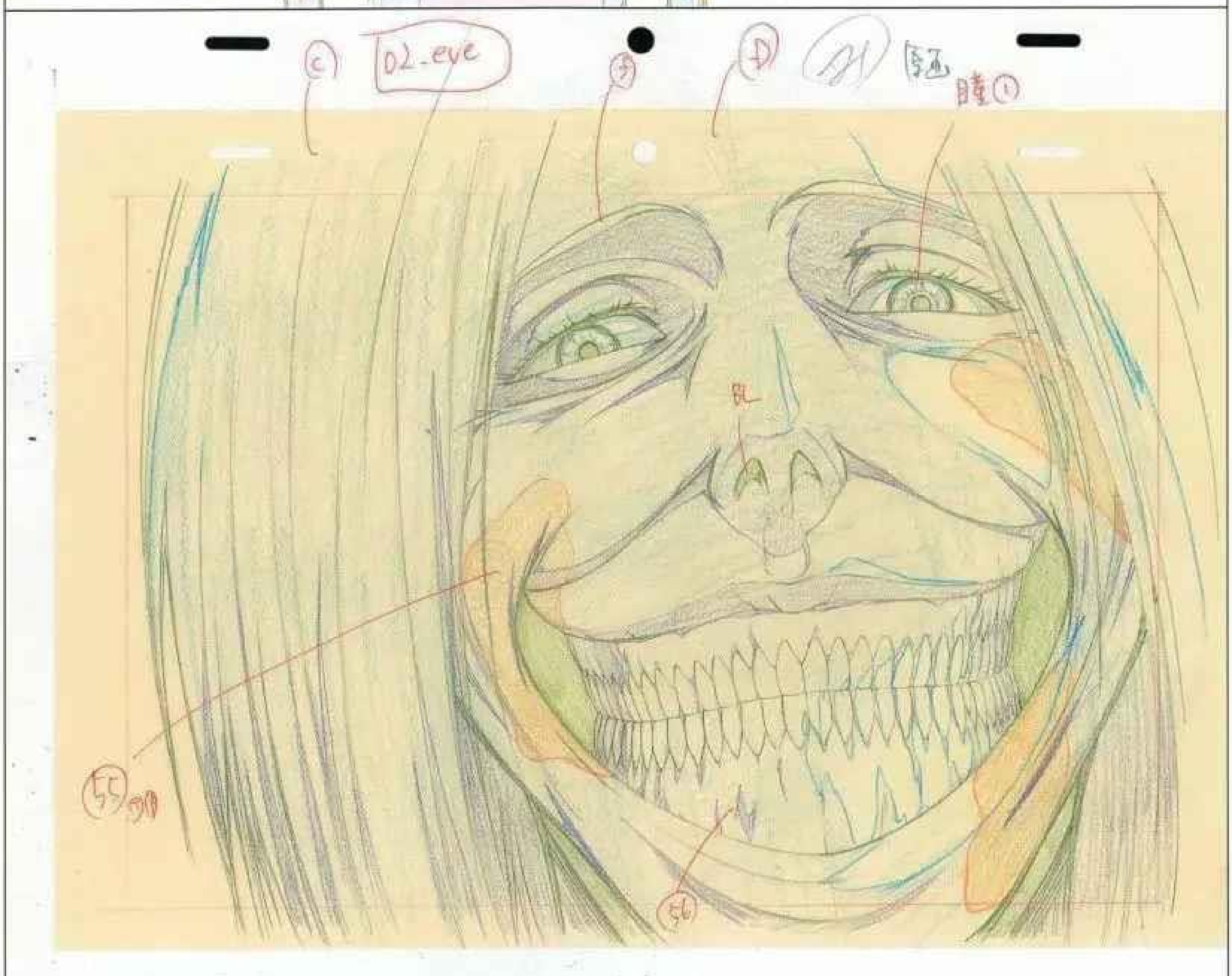




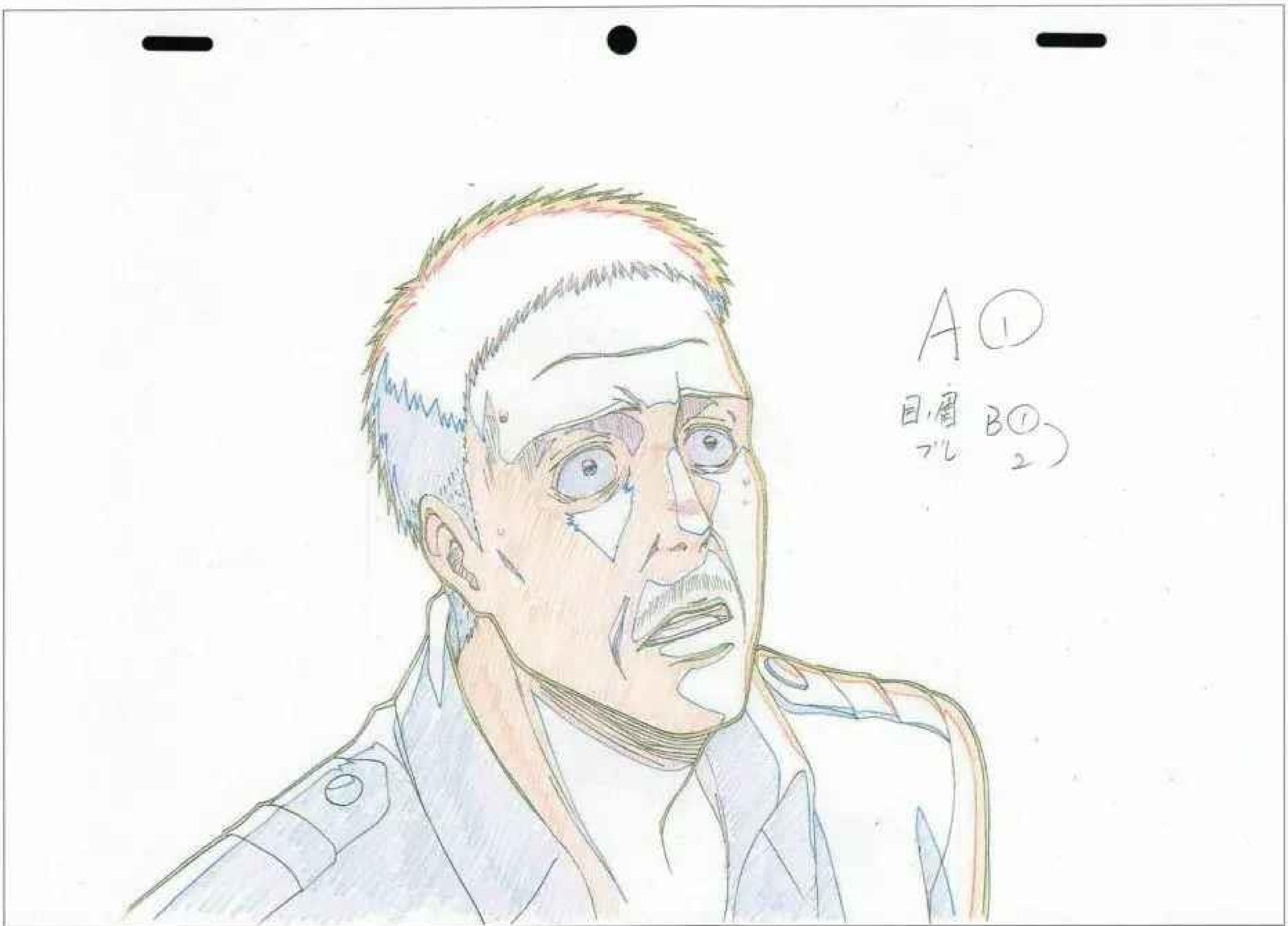


荒木哲郎コメント　原画の横にゲージが打ってあって、動きのツメや中セリフ・中目パチなどの指示が書き込まれているのが見えます。こういうのを指示するのが演出家の仕事なんですよ。





菊池さんによる巨人の顔。1話で一番いい顔の巨人ですね。
ラッシュの際、スタッフ間で「恐い」と声があがったのが印象的でした。 |荒木哲郎コメント|


A①
B①
2


A②
END







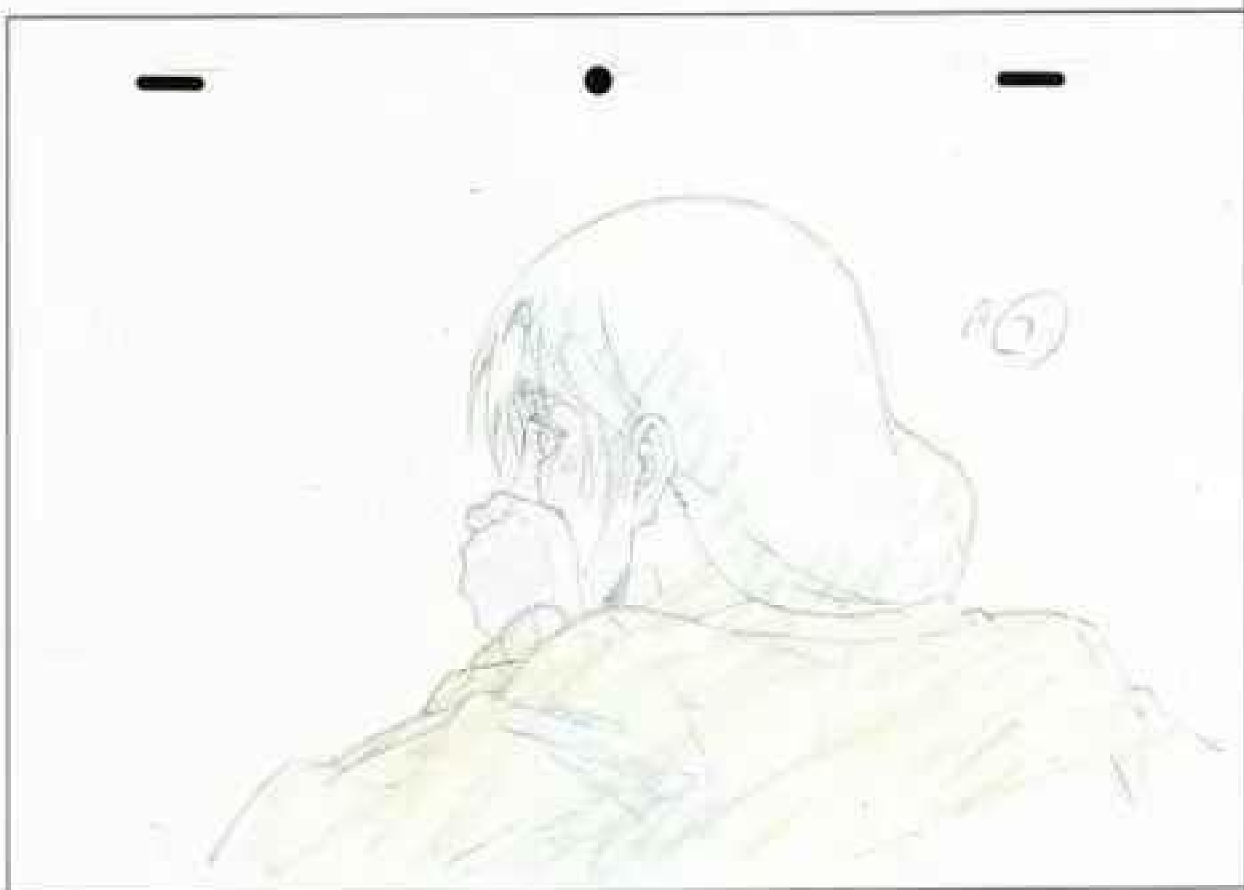


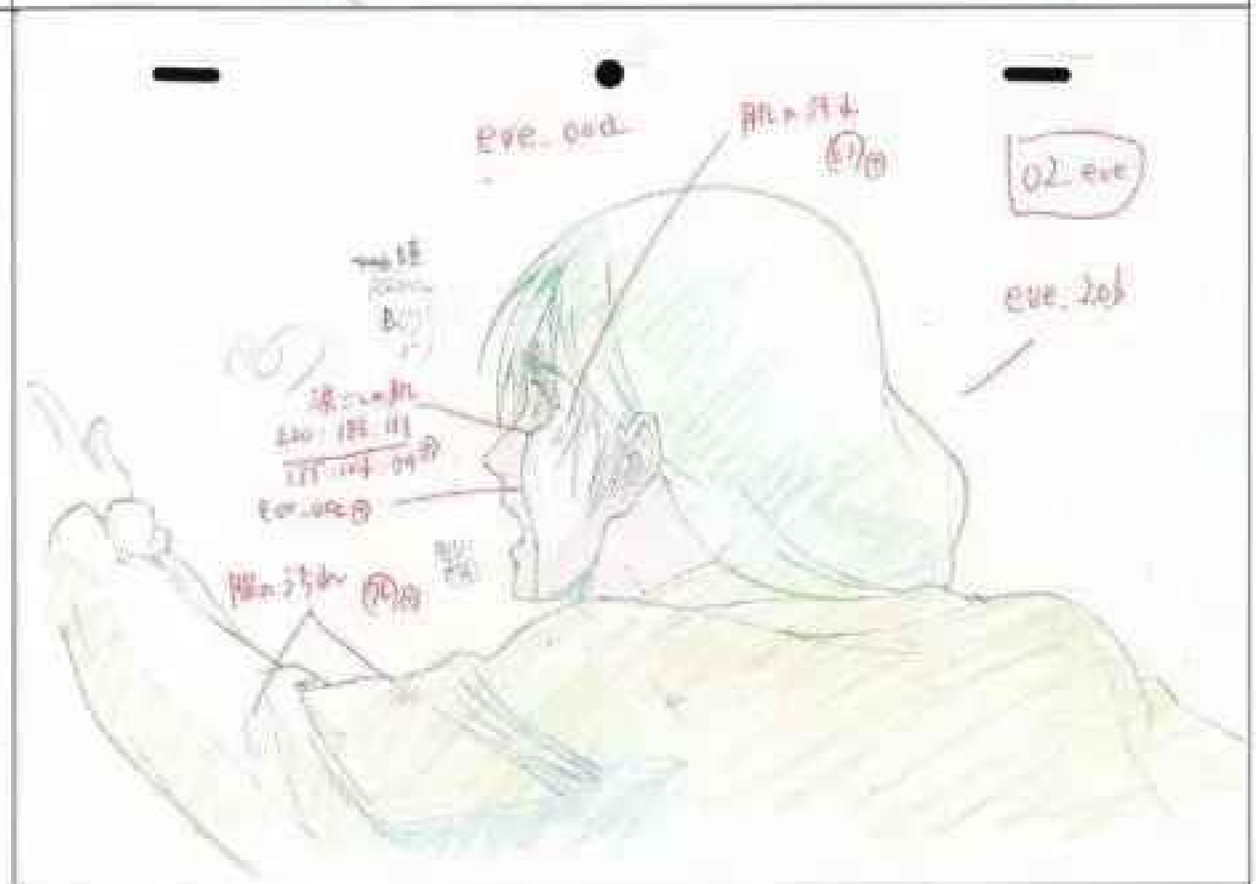


白坊 黑麈

进击的巨人原画集 #1~#3

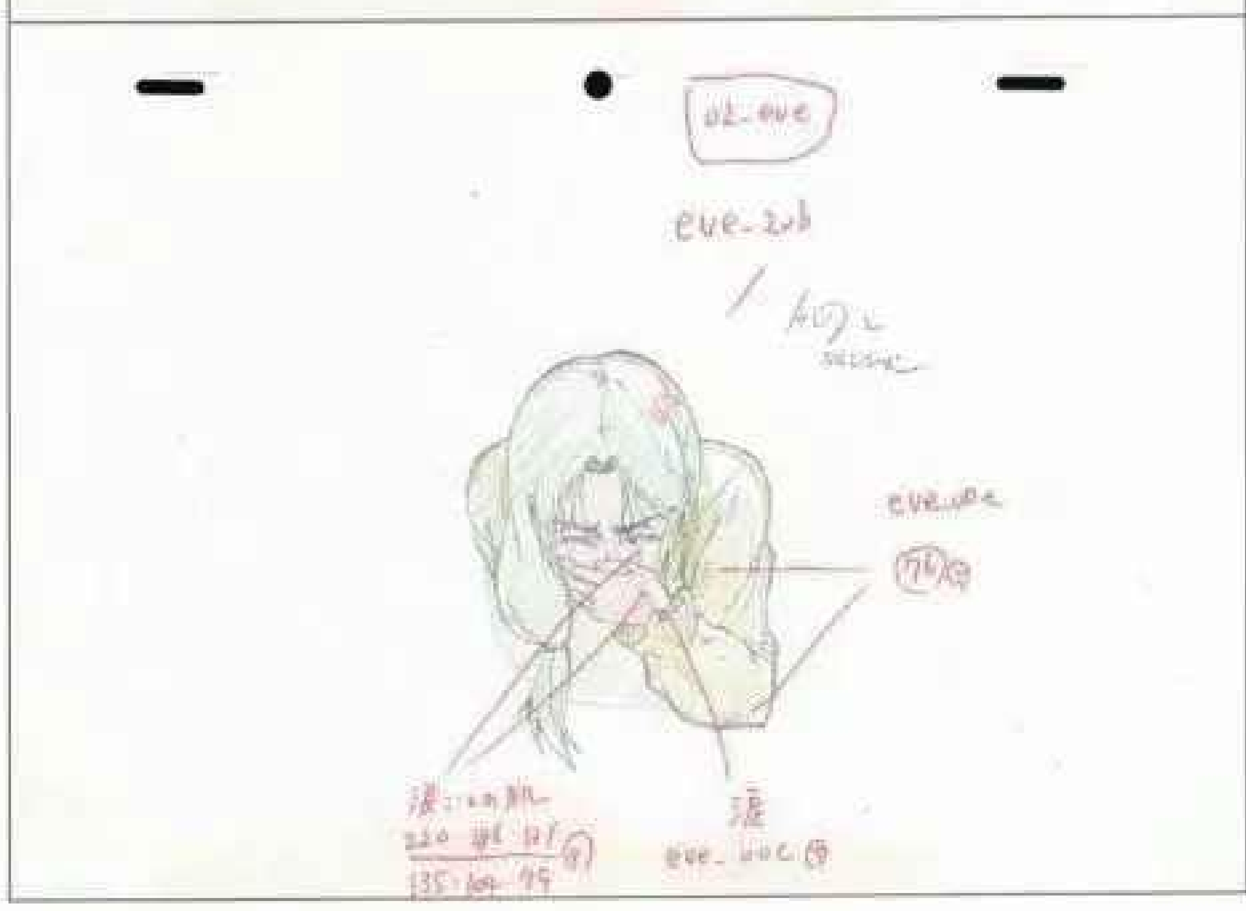














荒木哲郎コメント 涙するカルラ。色々な作品でお世話になっている宗崎暢芳さんによる丁寧な原画です。視線の方向、手の震え方、涙の流れ方の指示を、何度も何度も執念深くやった覚えがあります。

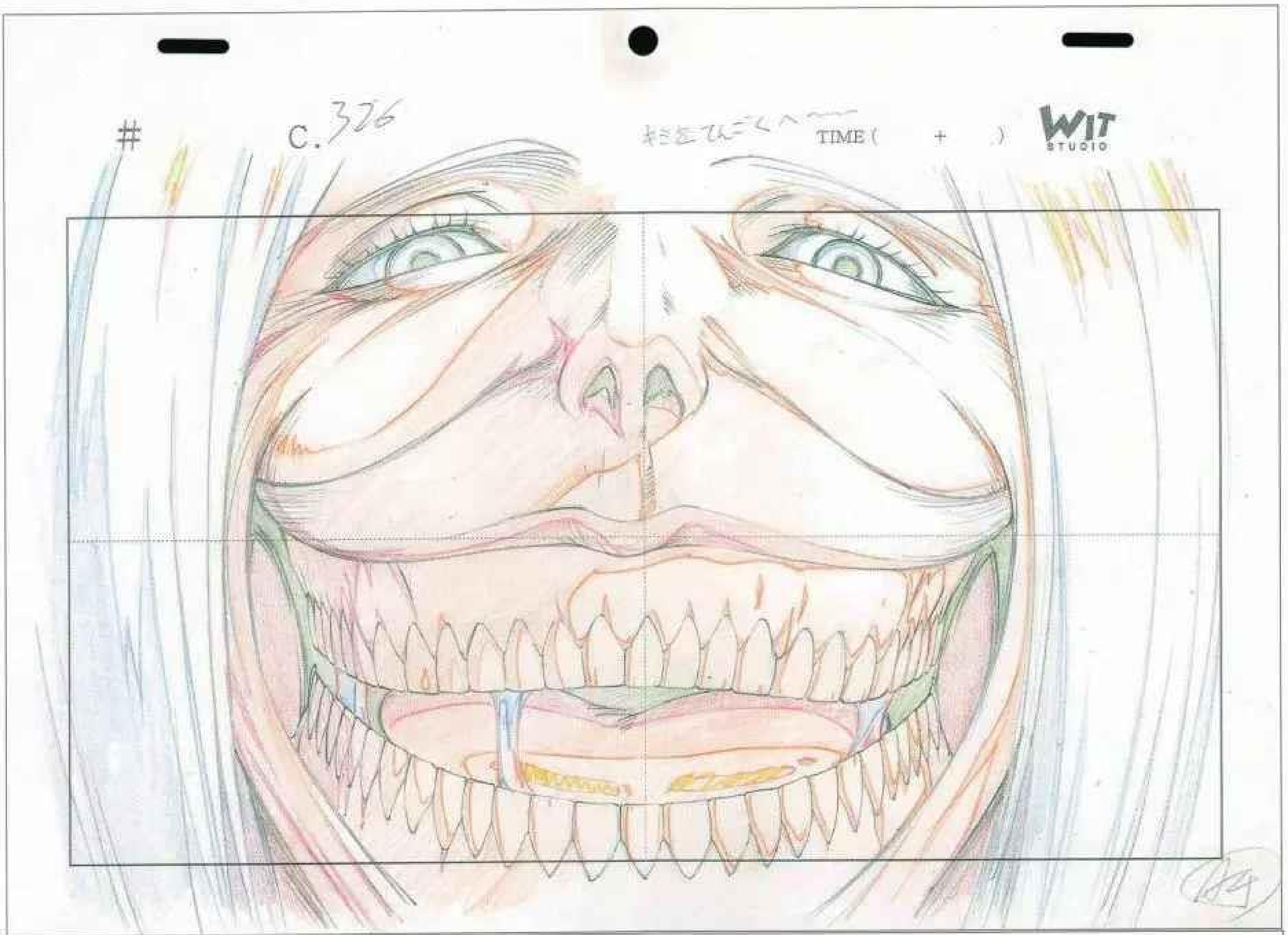


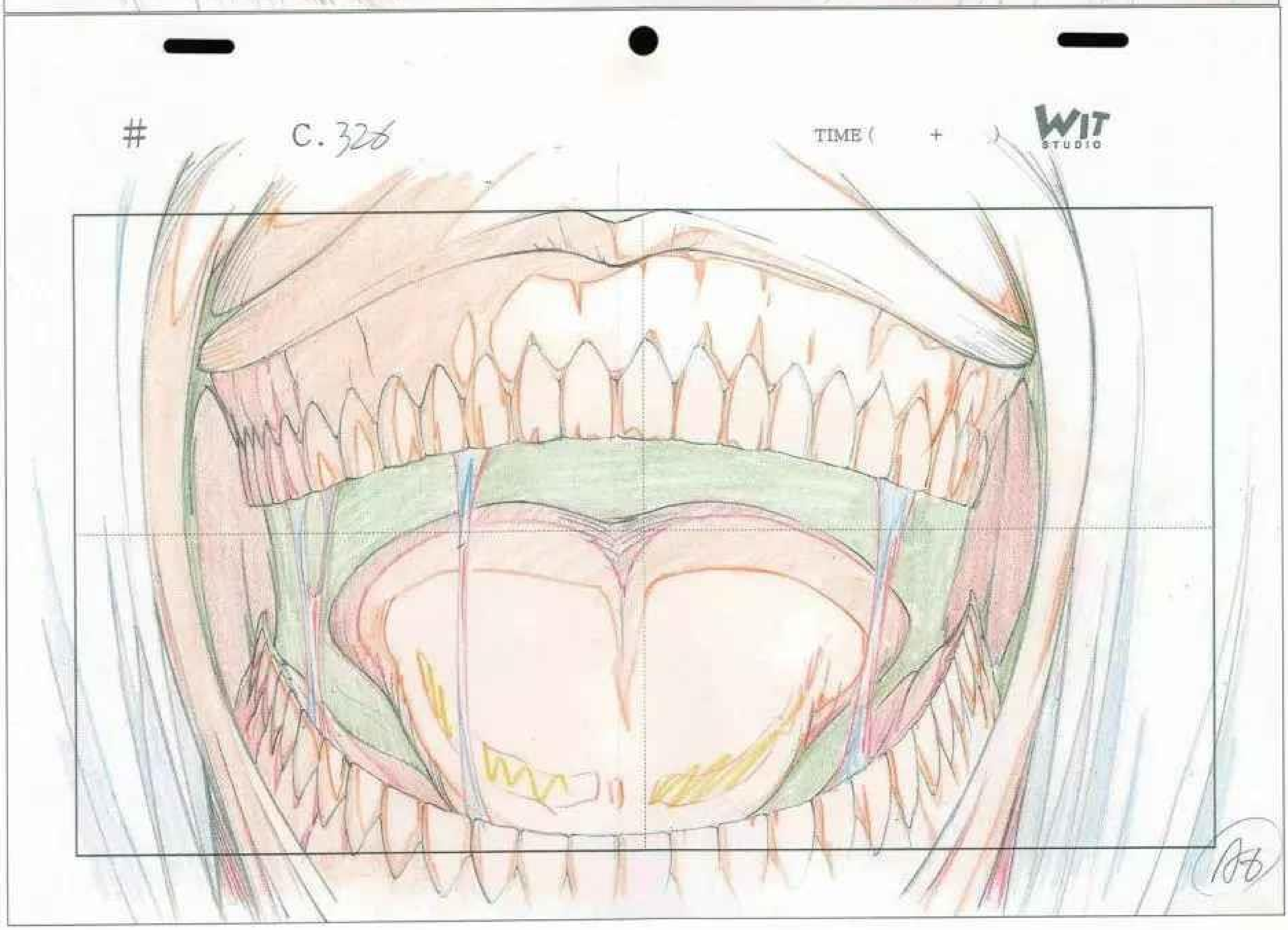


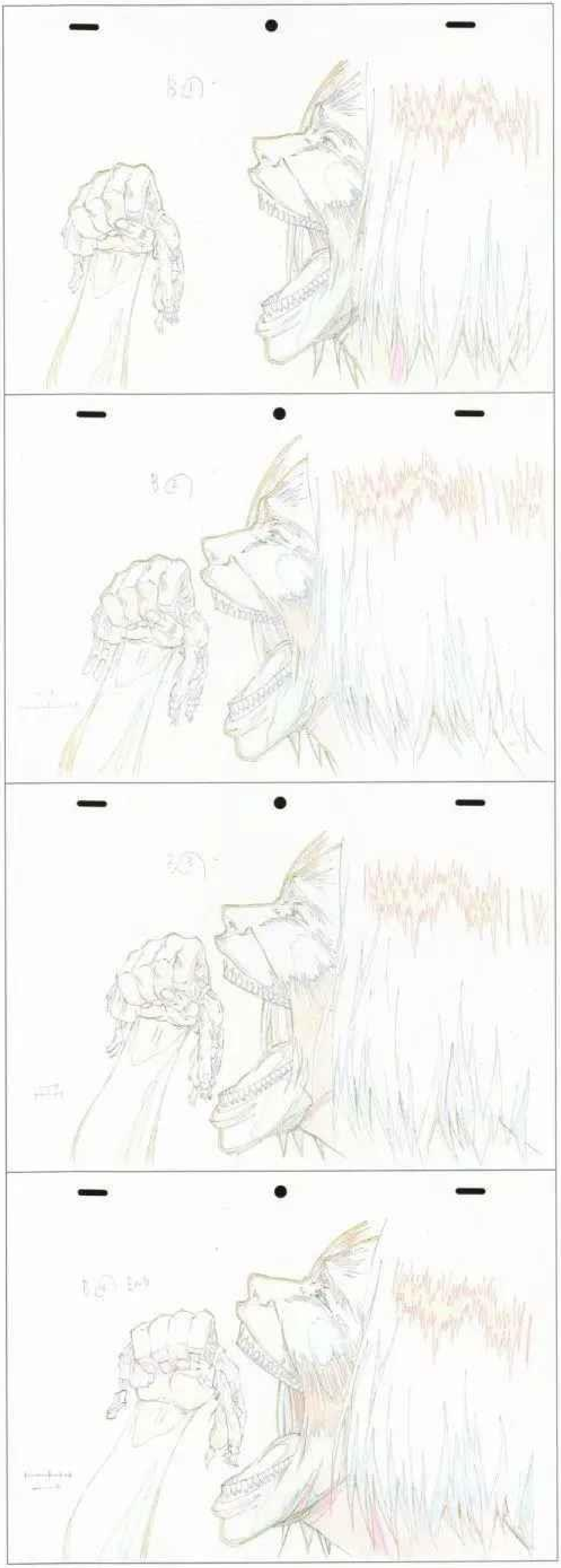






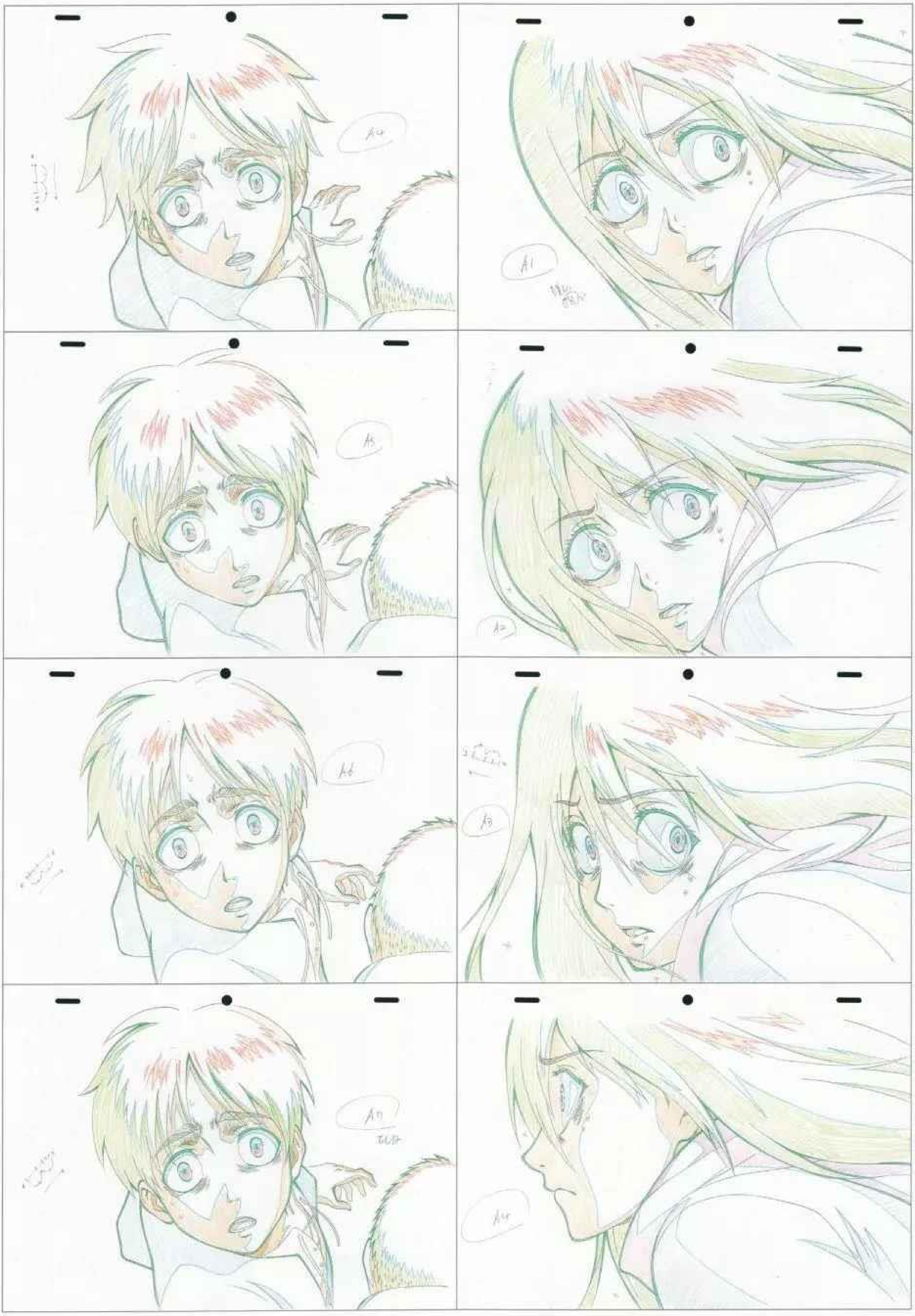

#
C. 326
TIME (+)
WIT STUDIO


#
C. 326
TIME (+)
WIT STUDIO



荒木哲郎コメント

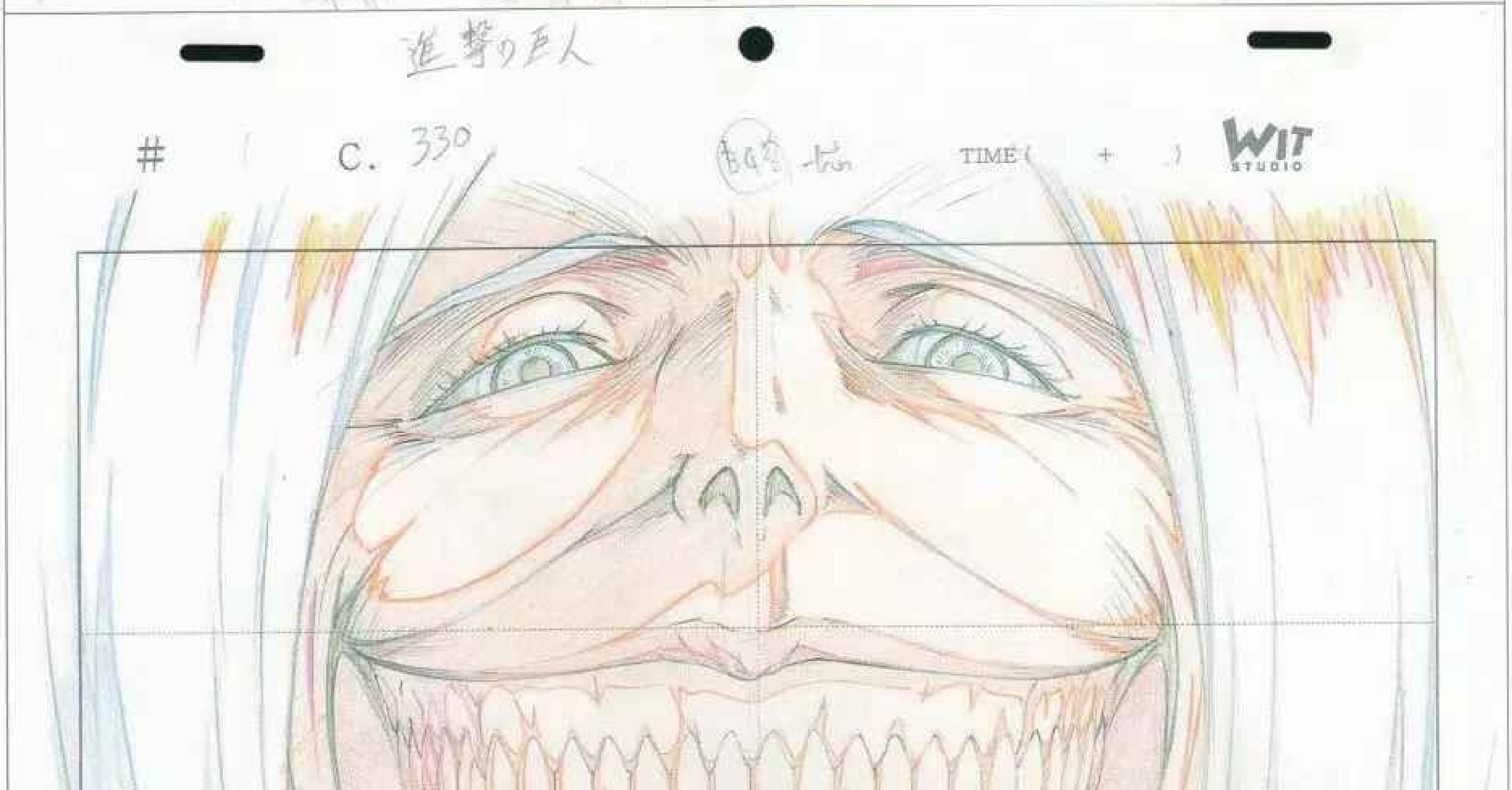
その後もBANK使用されることになった、カルラを食う巨人のカット。
菊池さんの原画です。絵の出来がいいだけでなく、エレンの戦う動機そのものといえるカットなので、くりかえし登場することになりました。



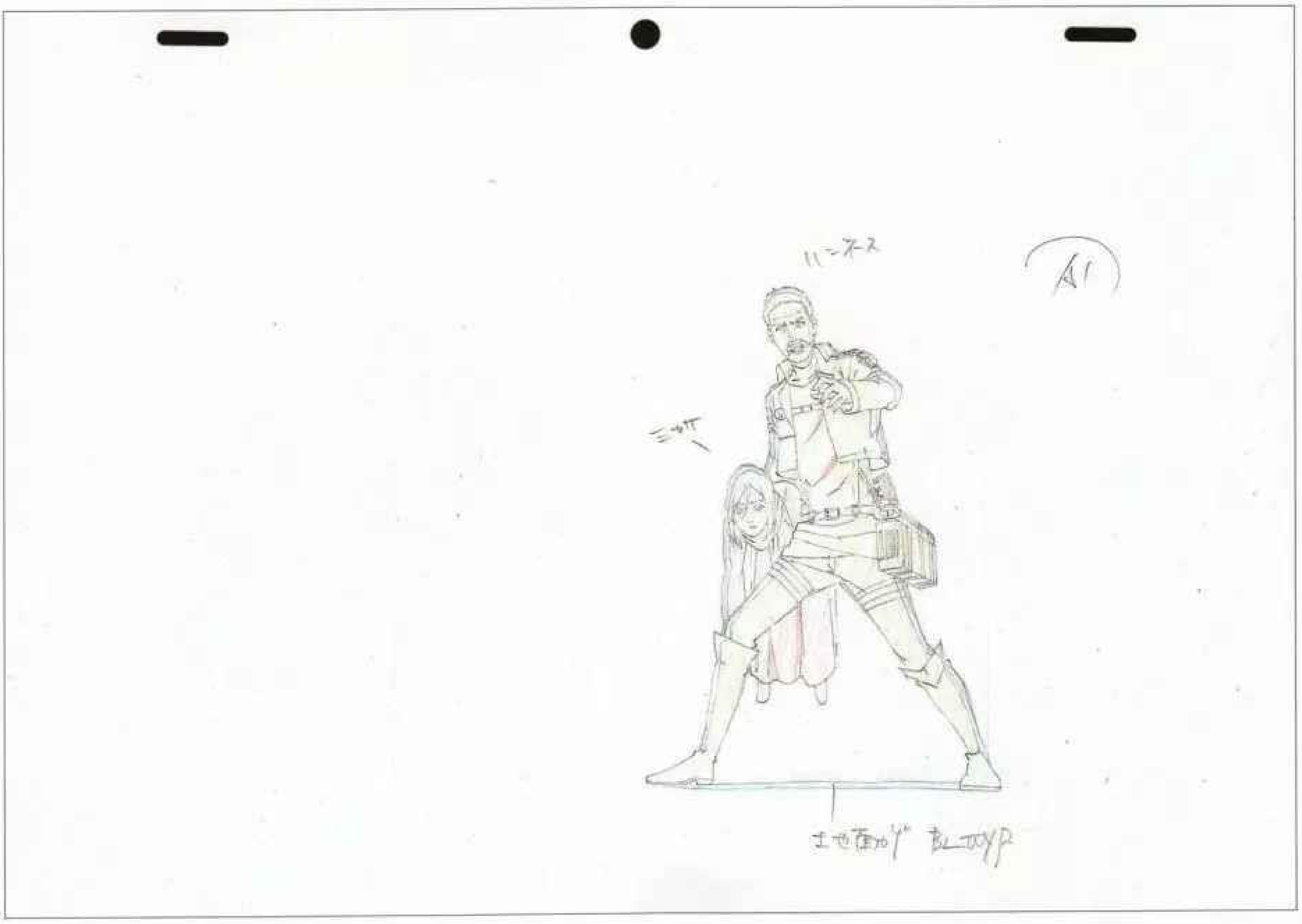
戦慄するミカサ。某劇場版アニメをみて、人を食うモンスターを見て戦慄しているキャラクターの表情が強く心に残っていたので、その表情のようにして下さい、とオーダーしました。

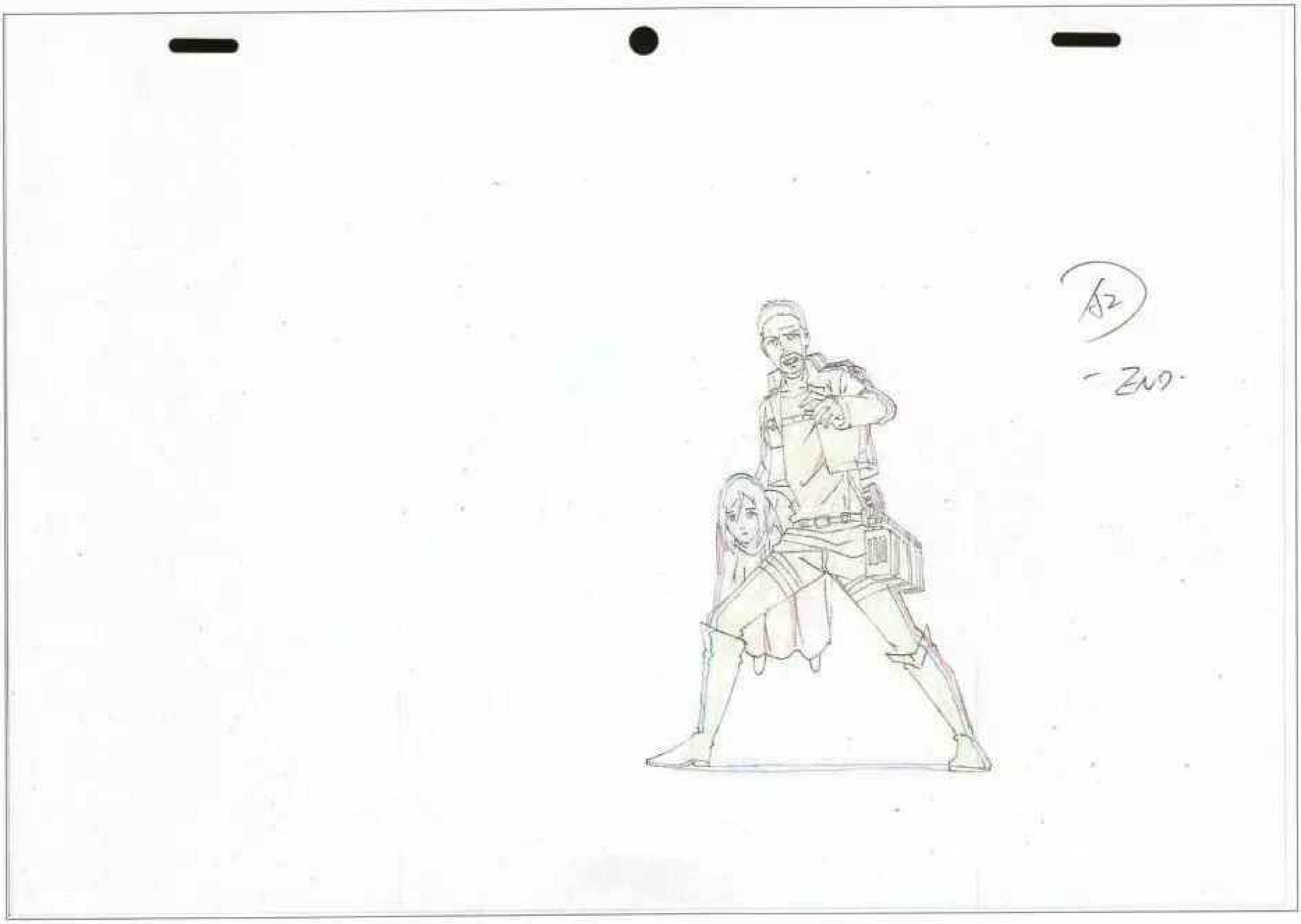
荒木哲郎コメント


A2

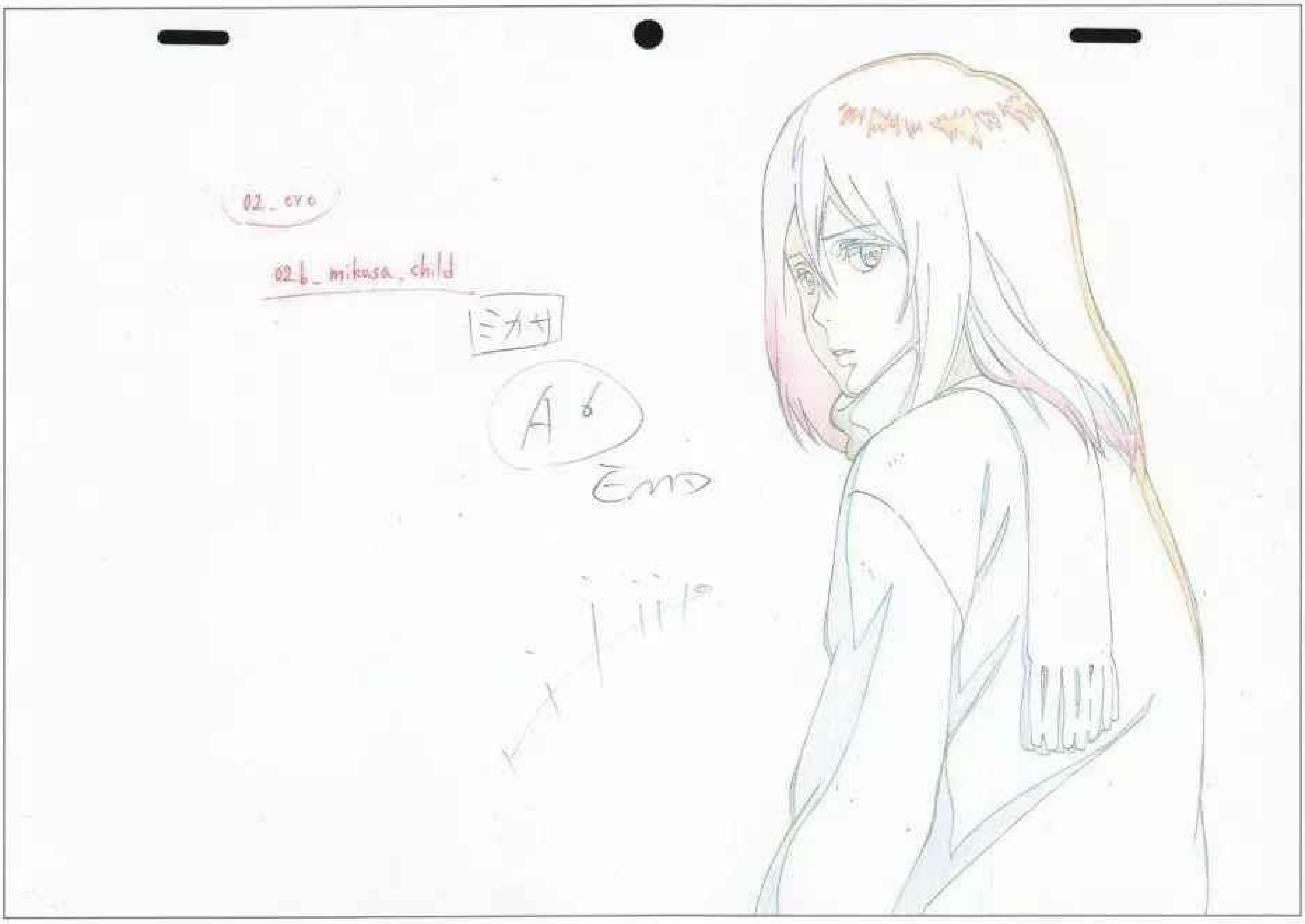

進撃の巨人
C. 330
TIME (+)
WIT STUDIO
A1
B2


修正のみ
トレス


ハンネス
A1
ミカサ


A2
-END-

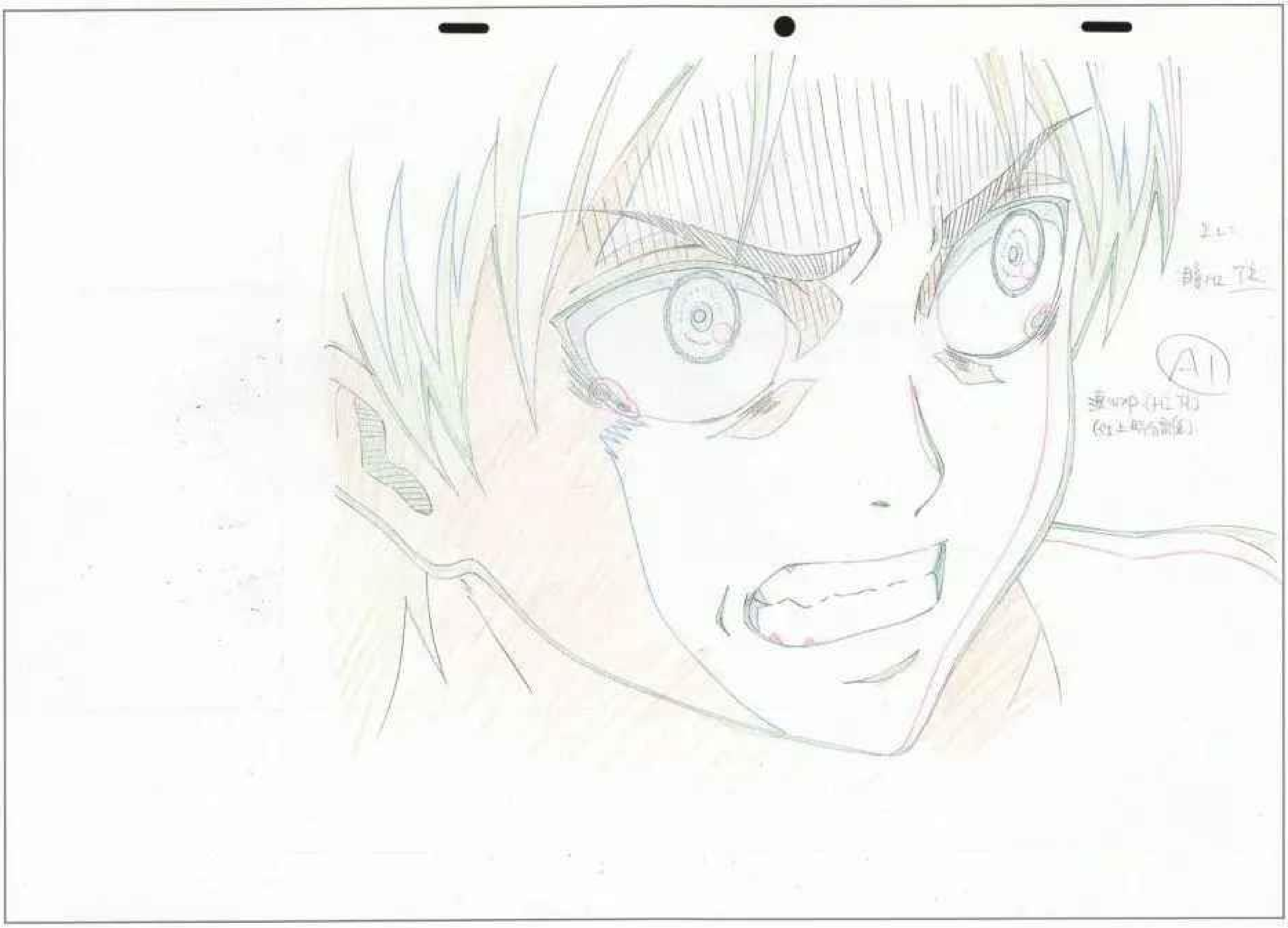

A10
cont.

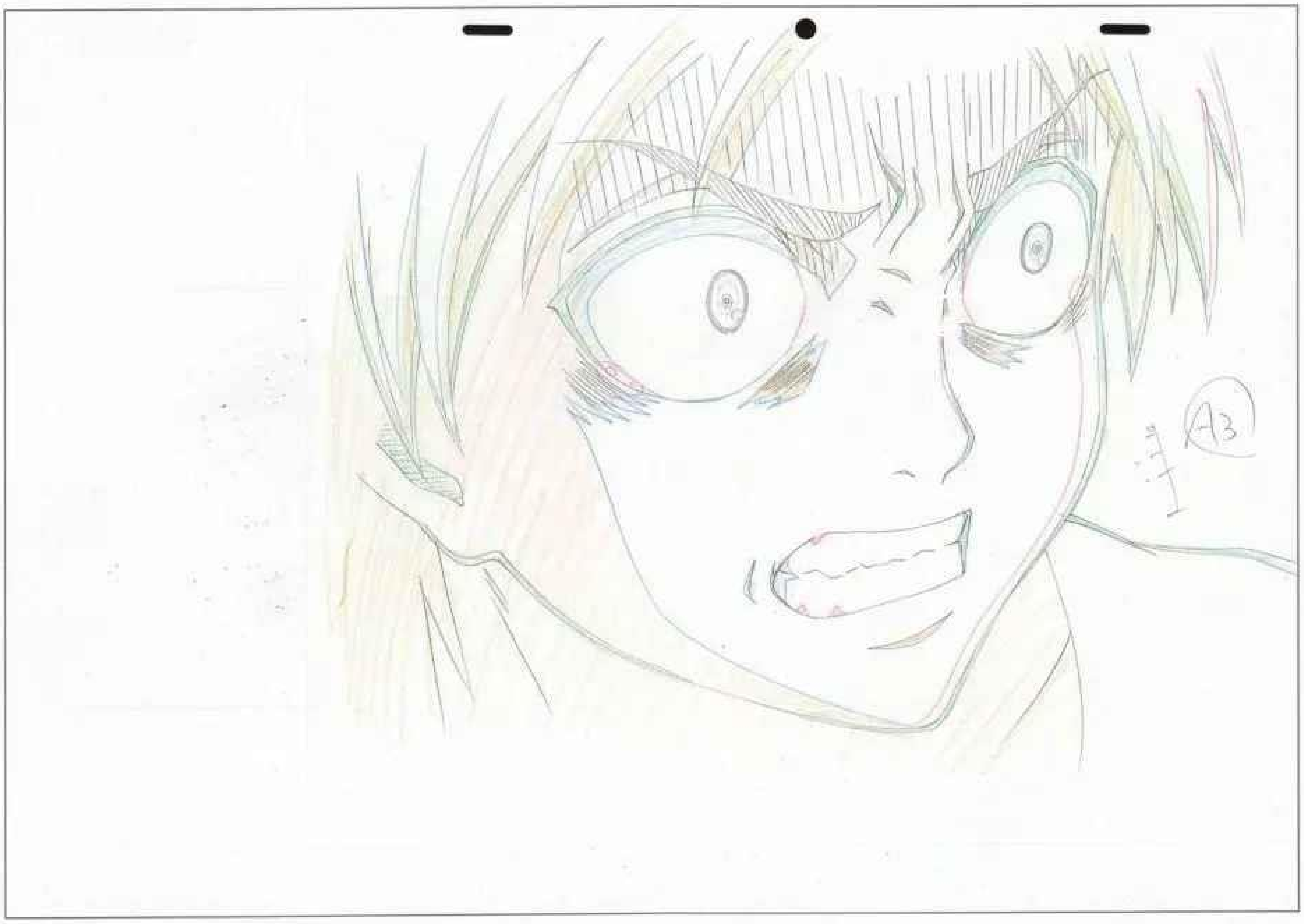

02_ero
02b_mikasa_child
ミカサ
A6
END

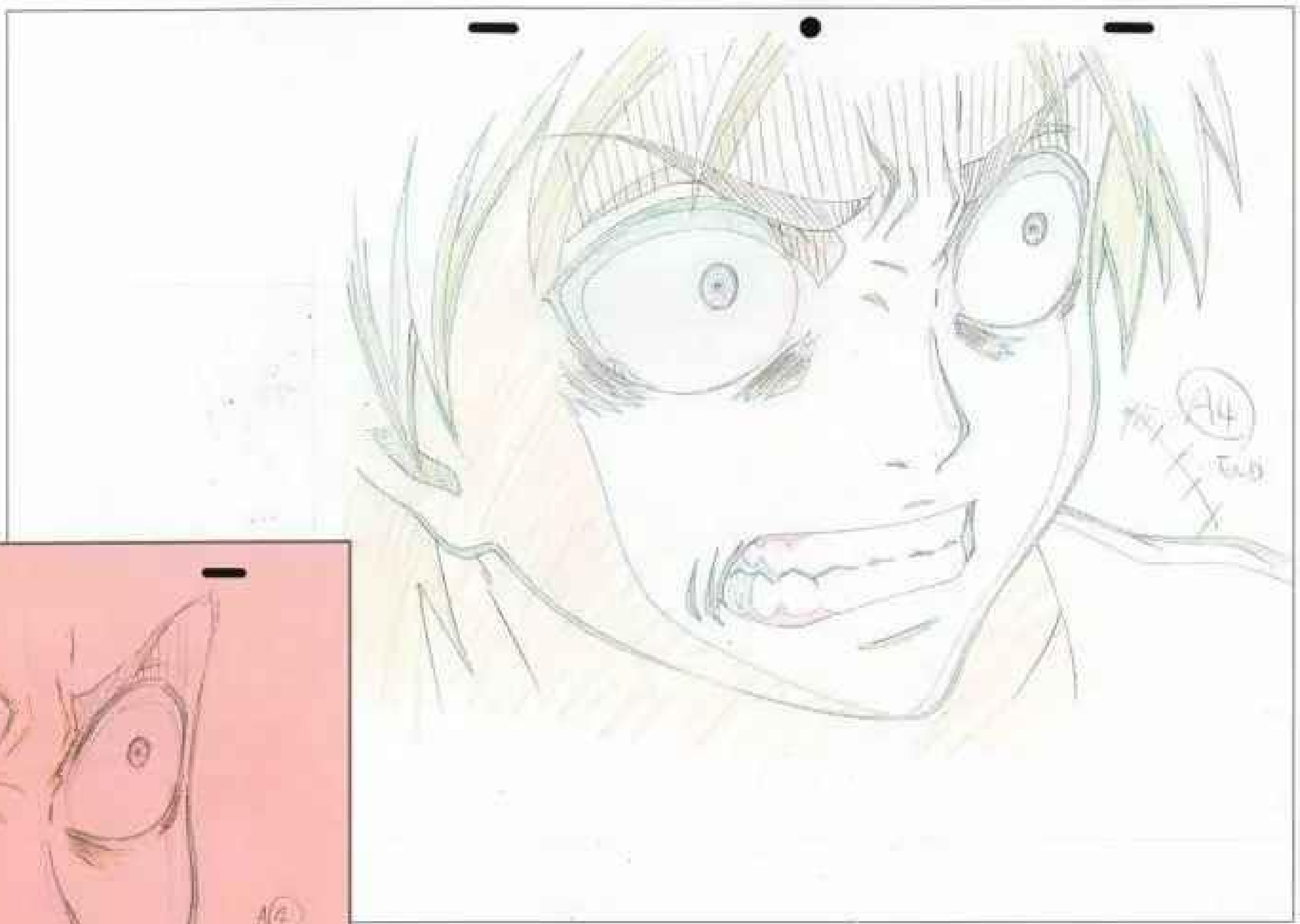

B5


A③


02_eve
01b_elen_child
A④


A1


A3

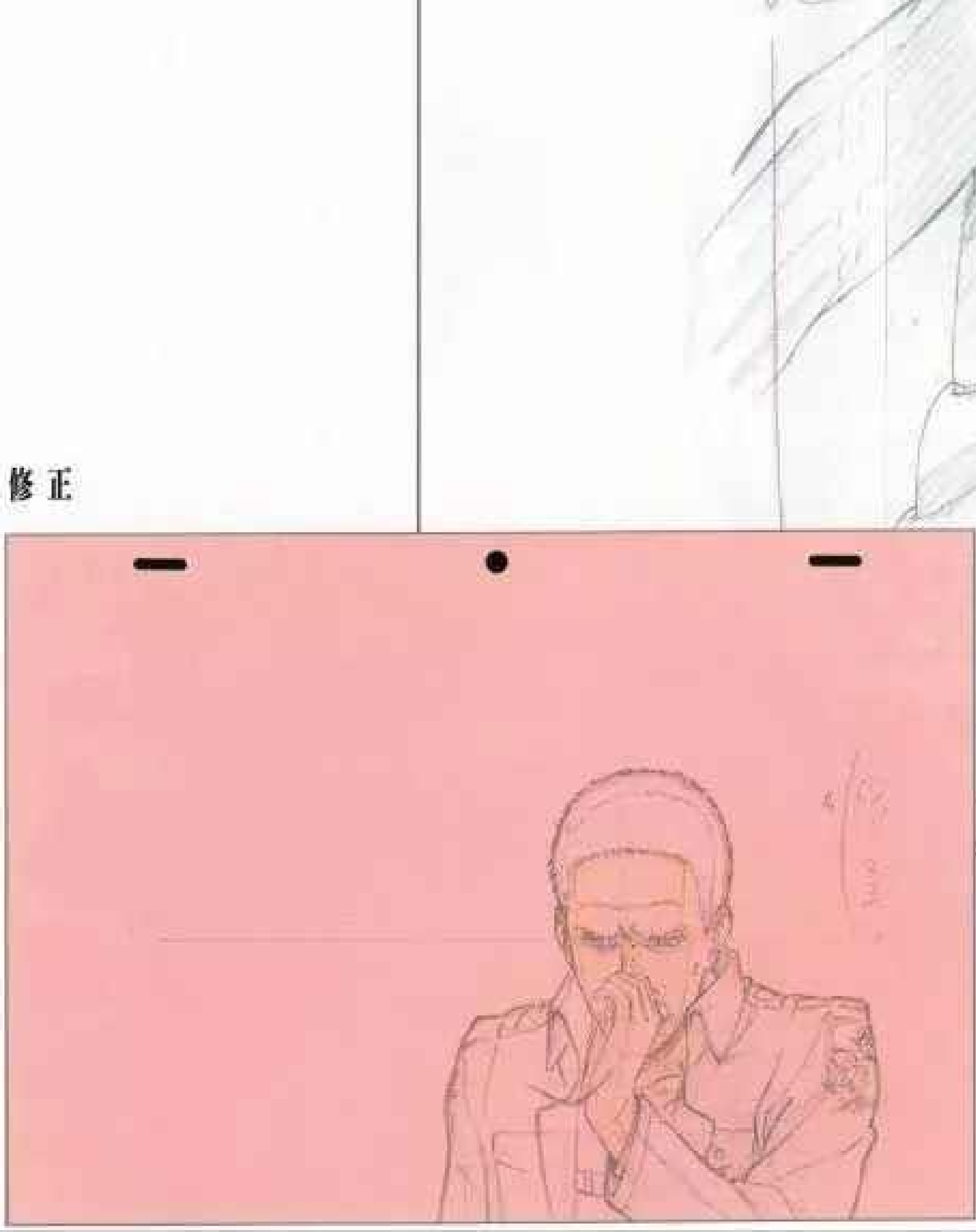




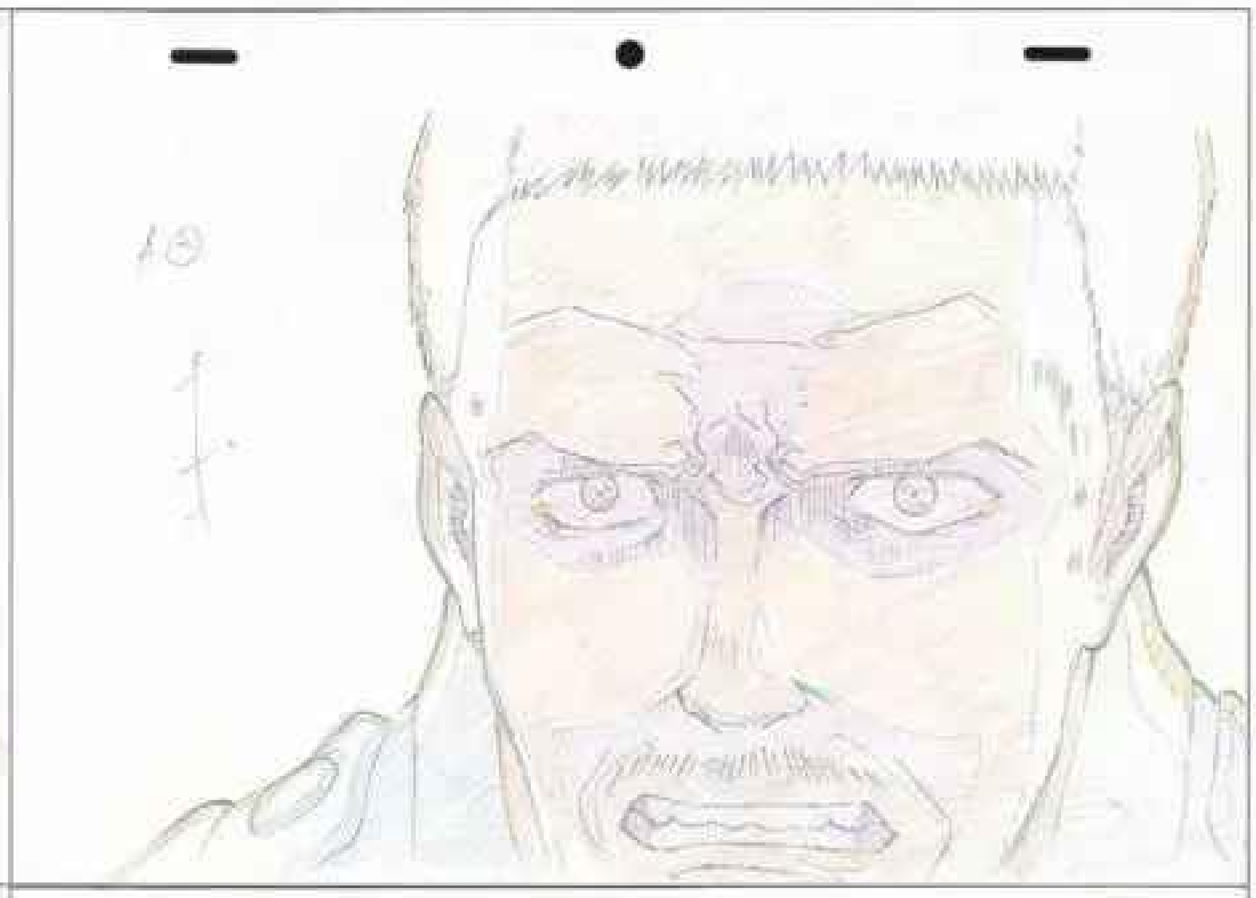
修正

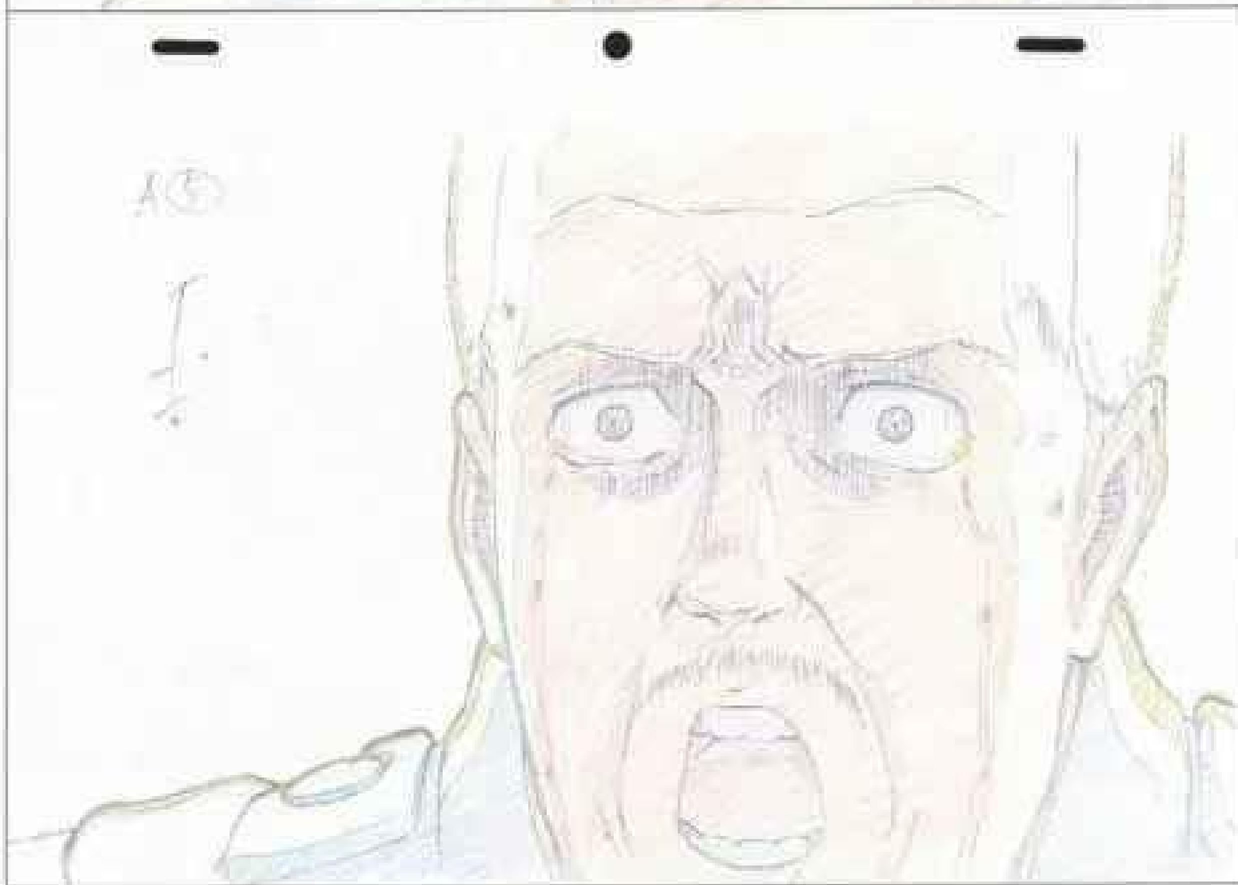


修正

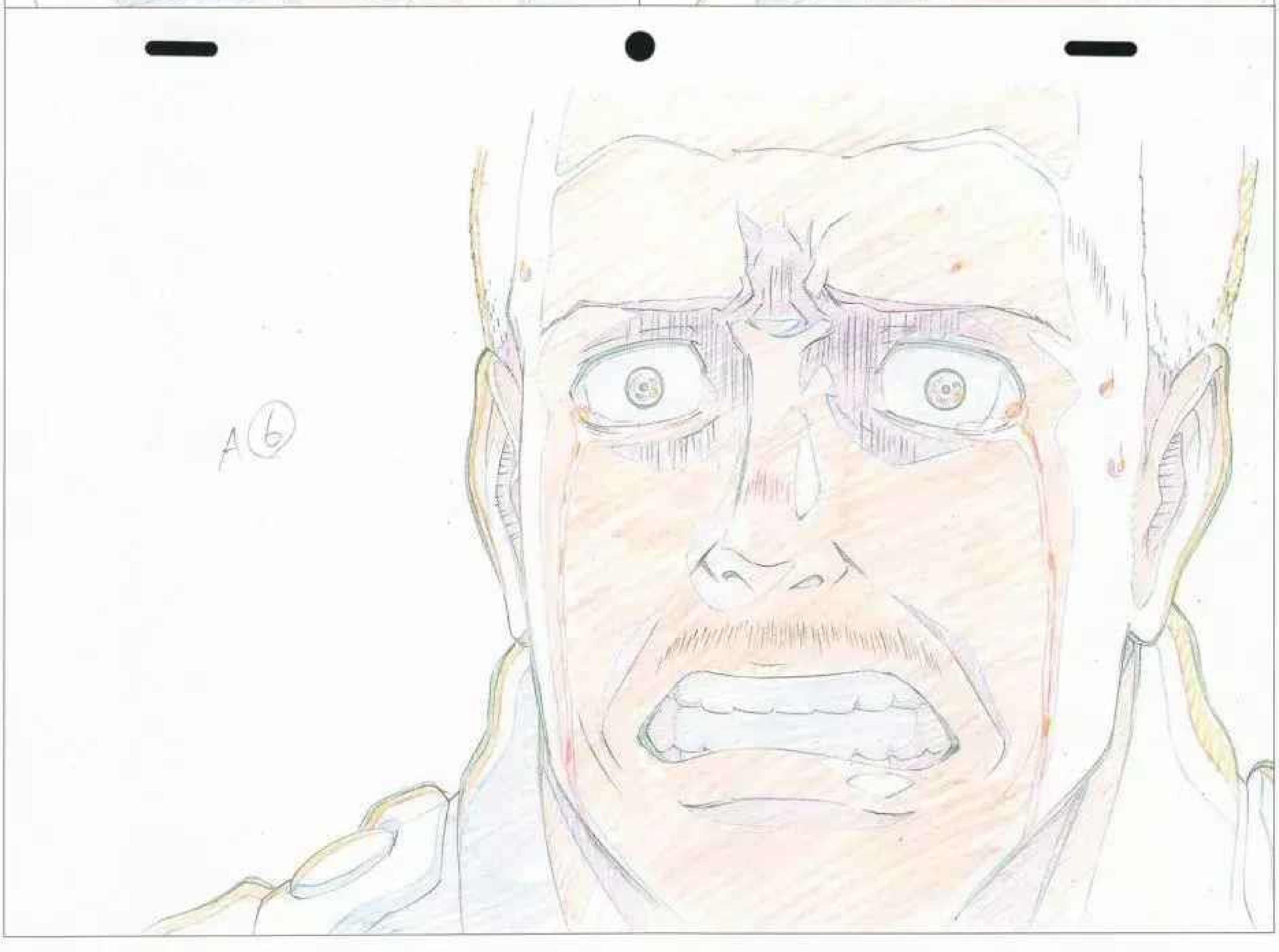




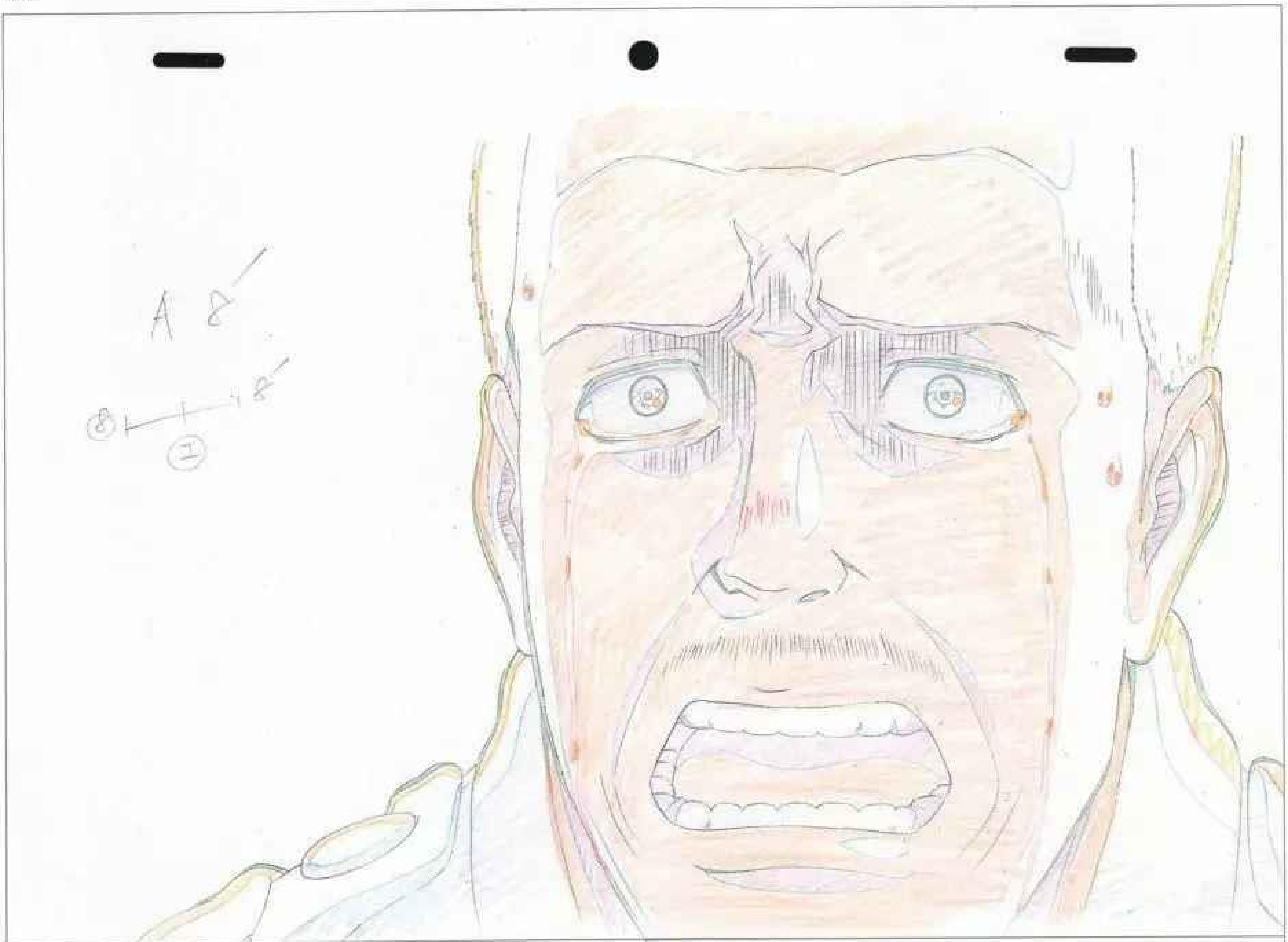








ハンネスの叫び。PVのカットだったので、本来1話担当の江原さん原画です(045も)。「俺に力がなかったからだ」はアフレコ時の藤原啓治さんの演技にも大いに盛り上がりました。Aパートの、巨人の襲来に混乱する市井の人々の描写は、作画監督の手塚響平さんが大いに説得力を持たせてくれました。 |荒木哲郎コメント|

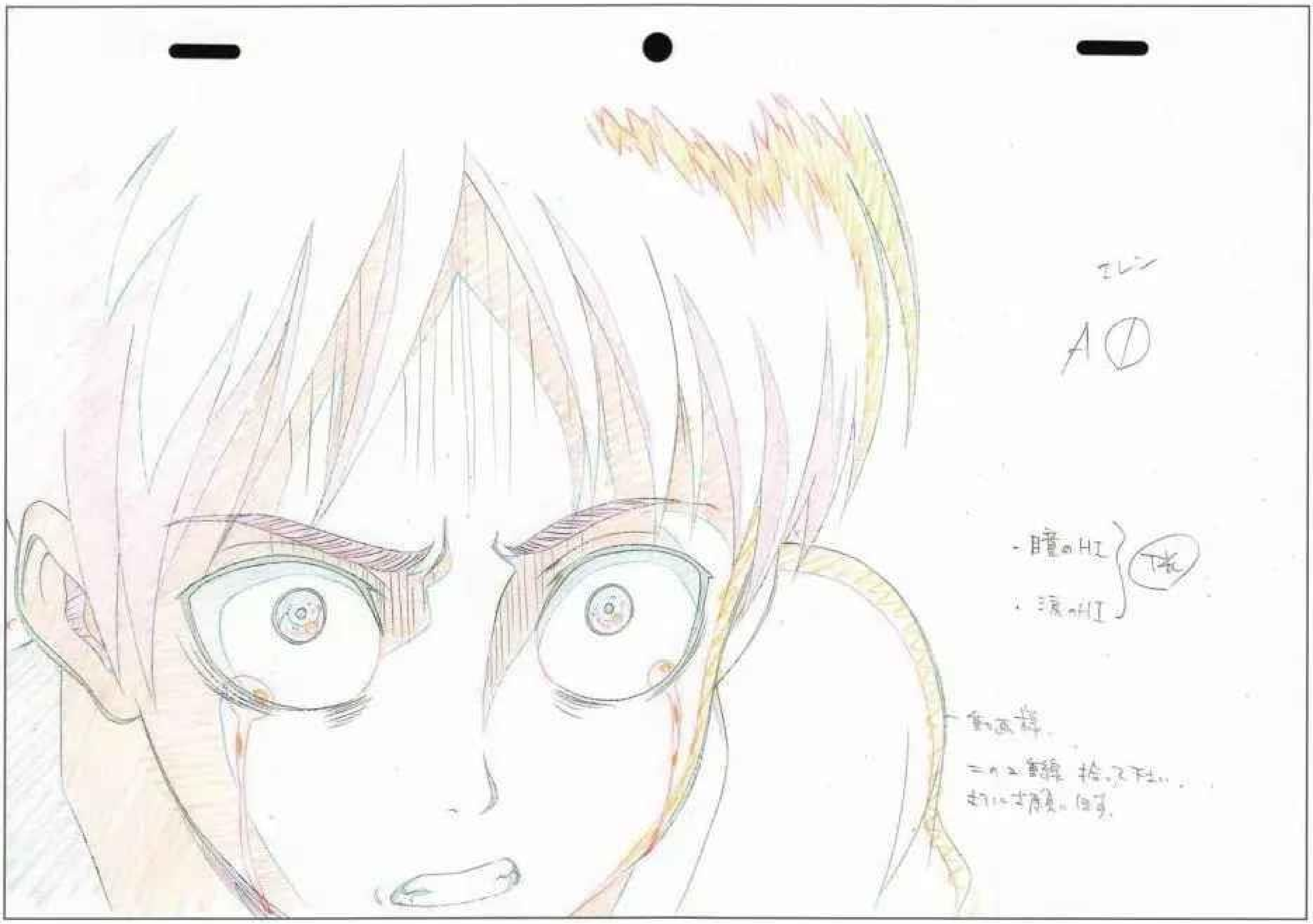

A 8'


A11



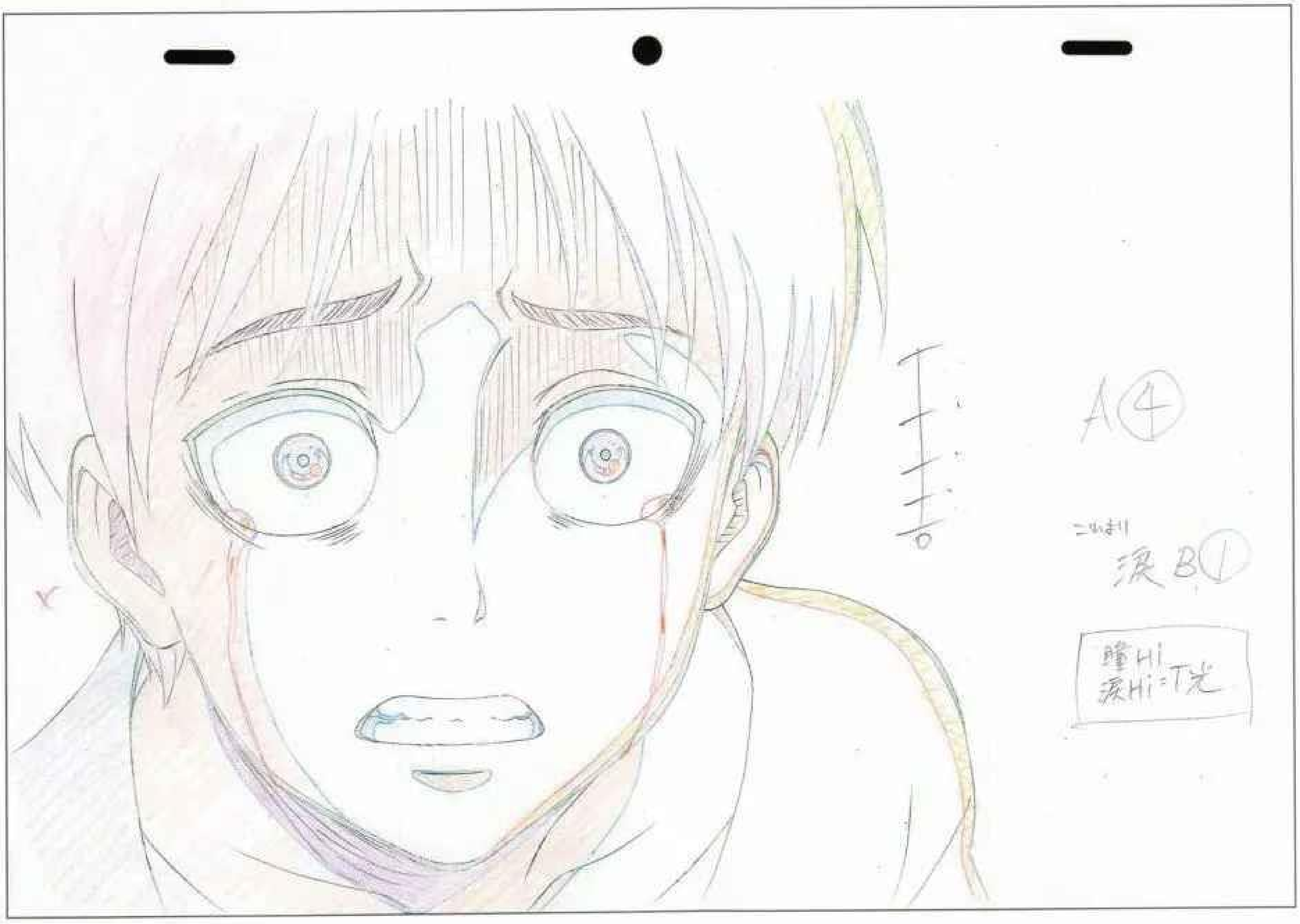

A12


A13


エレン
A①
・瞳のHI
・涙のHI


A②



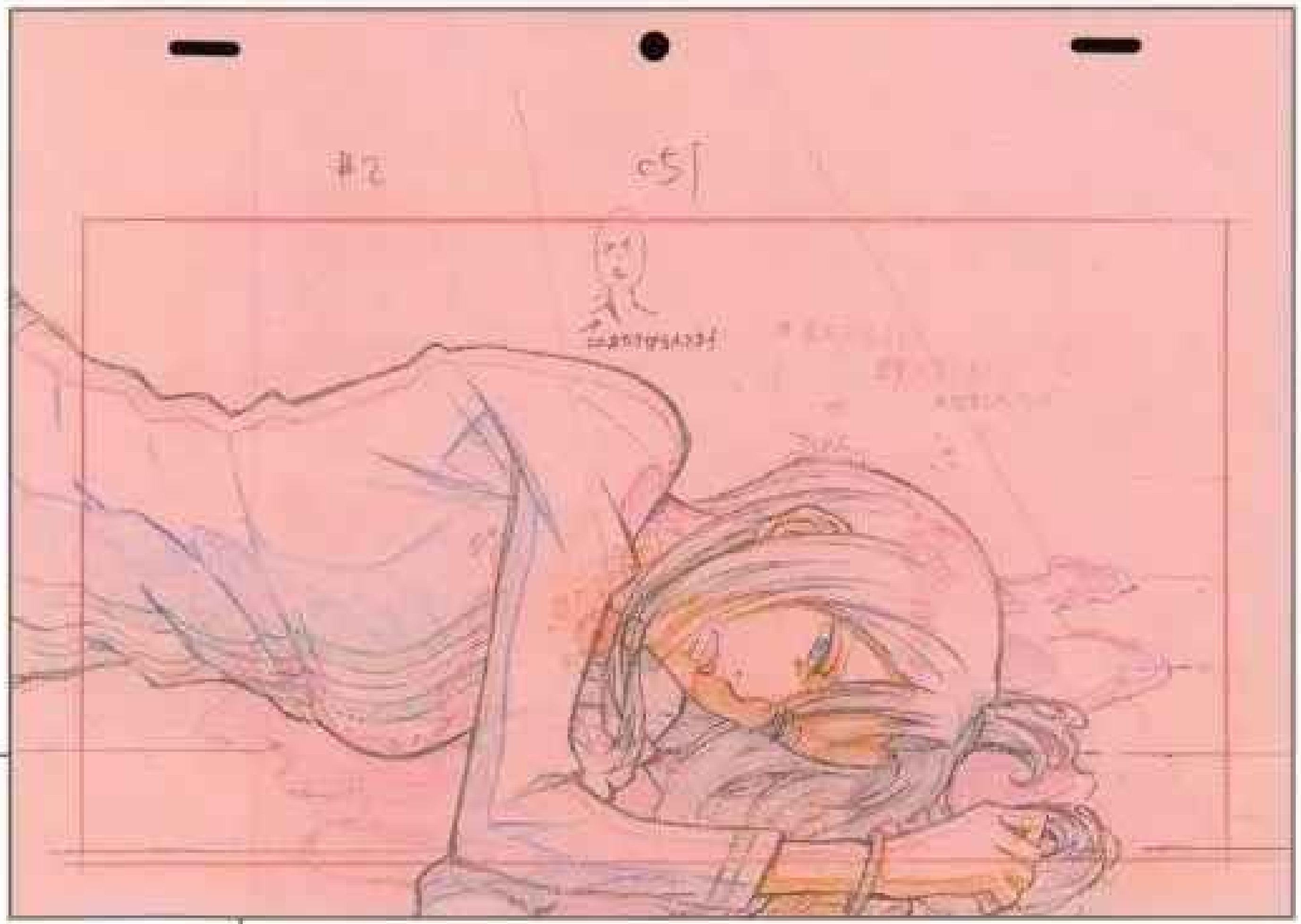

A④
これより
涙 B①
瞳Hi
涙Hi=T光


A6


WXP


A8


A9
END



修正

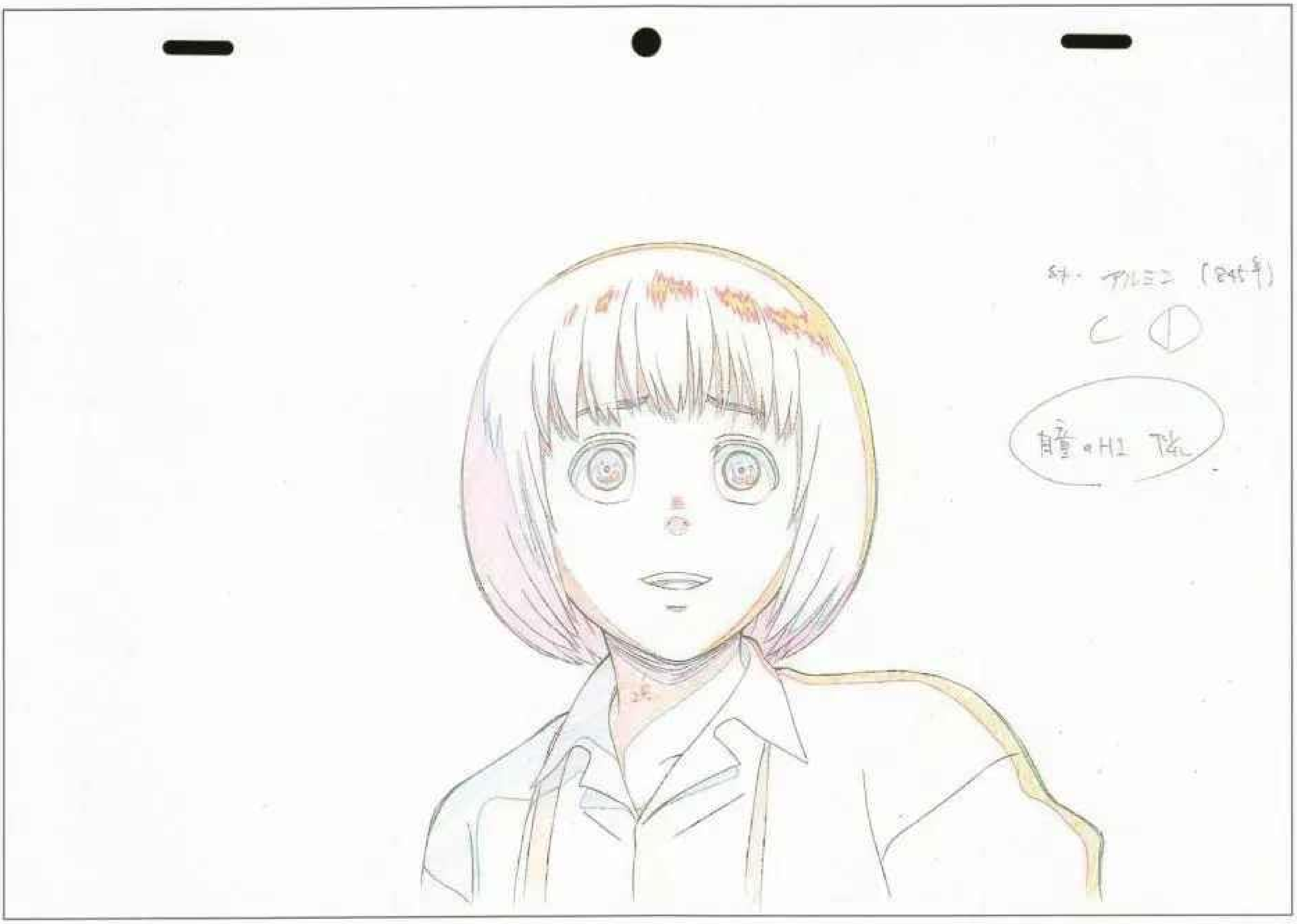




ミカサの歩き。PVカットで今井くん原画です。070も同じ今井くんですが、巨人を殺す以外のカットでも大変に上手いのがわかりますね。
こういうレベルの高い若い人が普通にその辺に座ってる、というのがIG6課（現ウイットスタジオ）の凄いところよな、と思っていました。

|荒木哲郎コメント|

その日

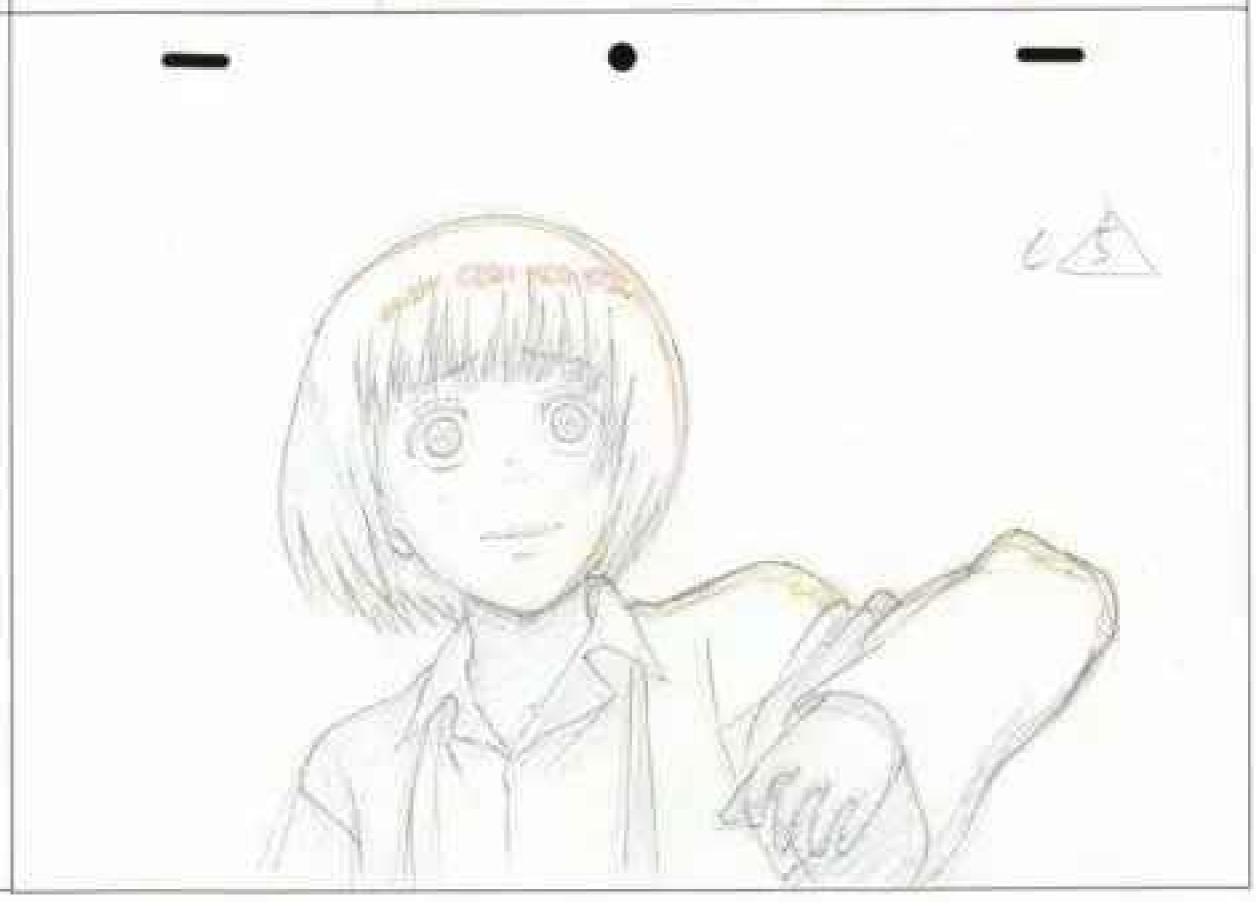

アルミン (845年)
C ①

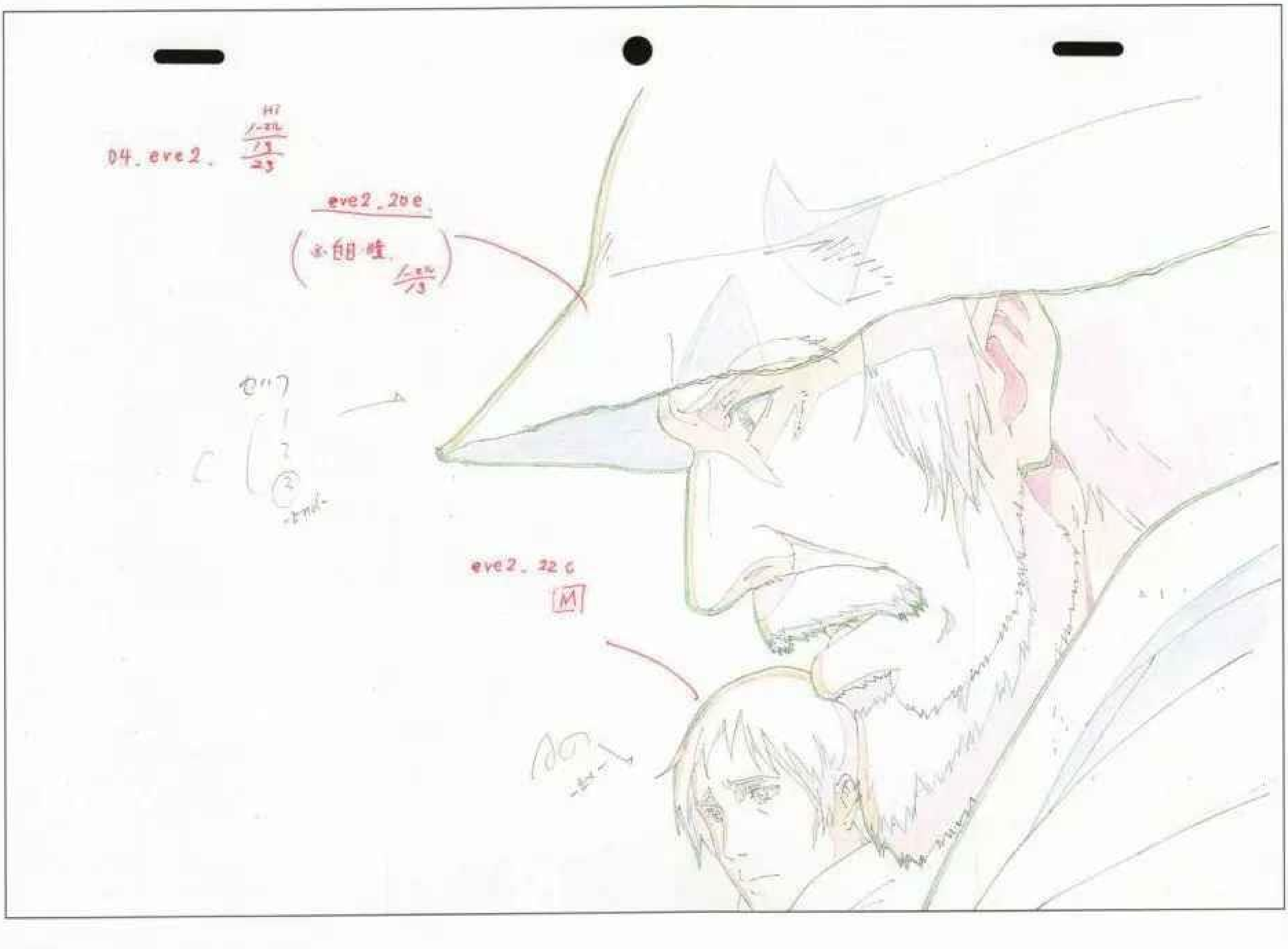

C ②

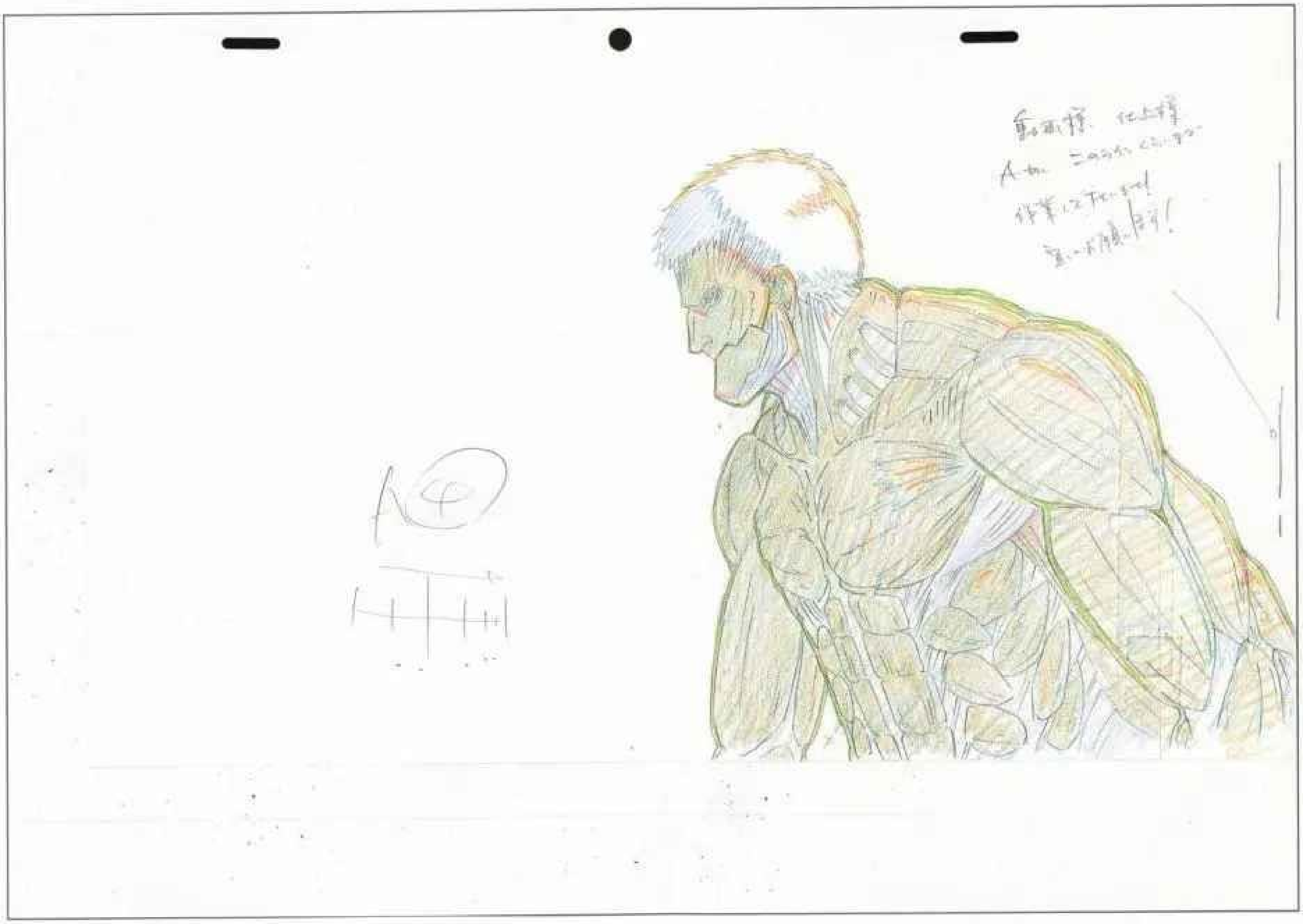









04. eve2.
eve2. 20e
eve2. 22c


A④


A⑤





荒木哲郎コメント | 鎧の巨人の一連は、演出の肥塚正史さんと作画監督の今井くんのベストパフォーマンスを発揮してもらいました。大好きなシーンです。
2話は肥塚さんの緻密な手入れにより、自分が想定した以上に人間の生活感が出て、「すげえ、名作劇場みたいだ」と思った覚えがあります。


B 12

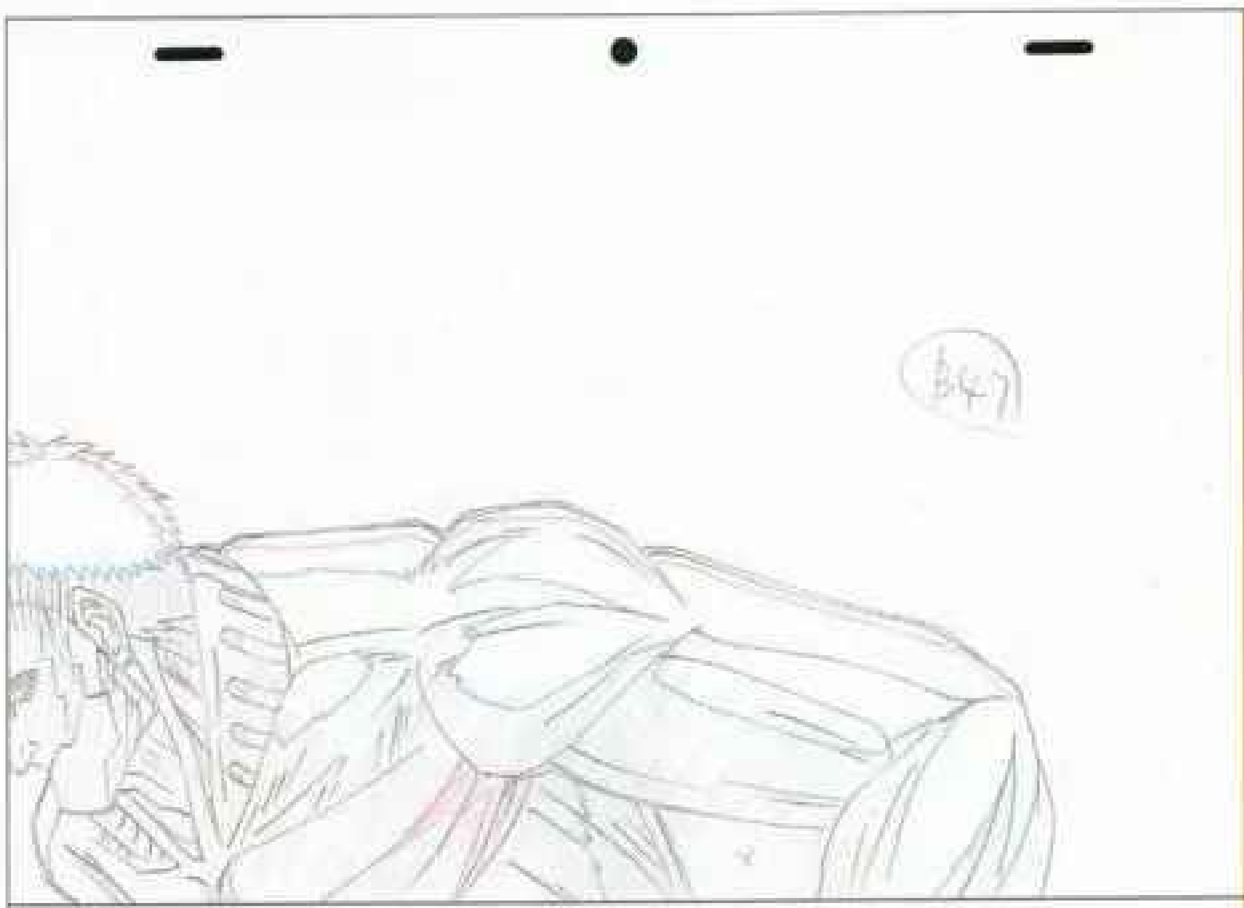

B 13




B 17





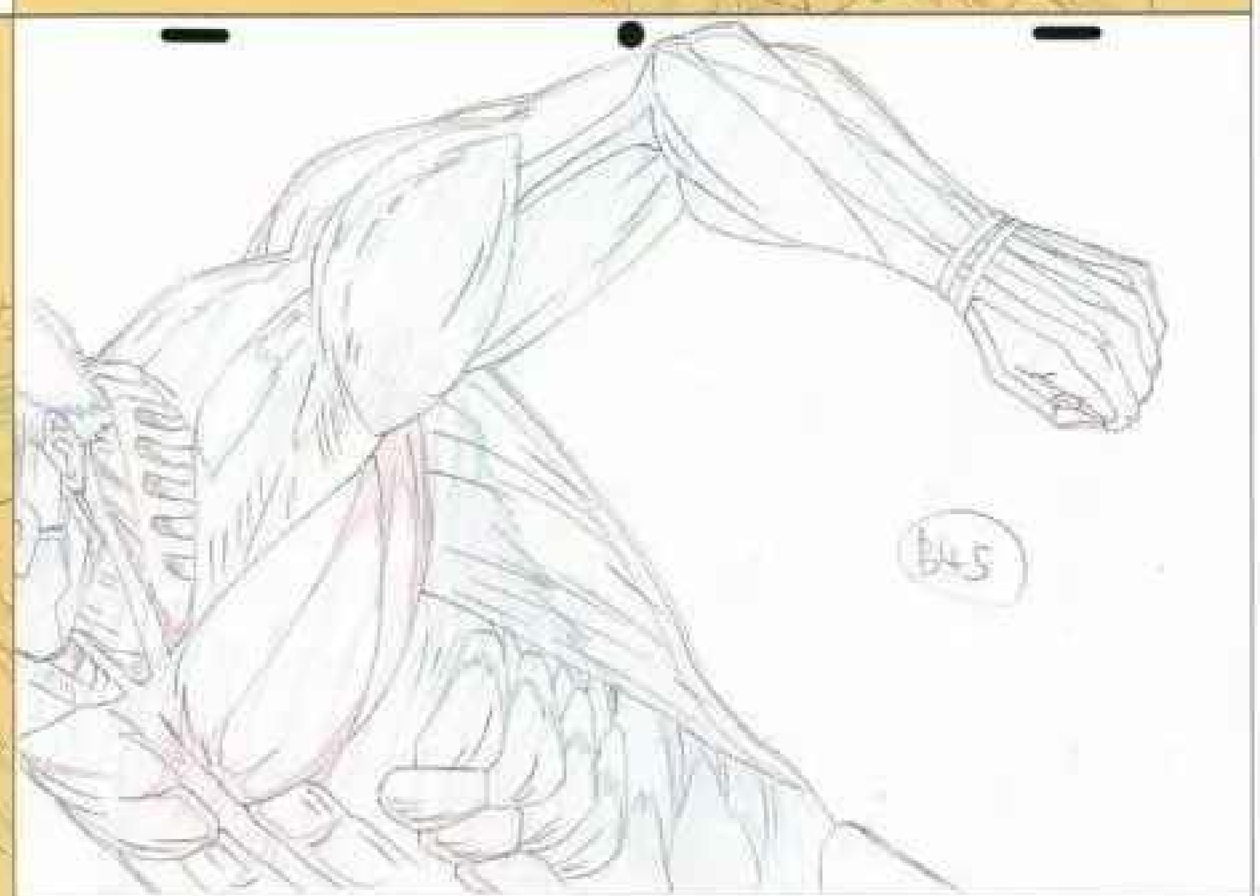

B47

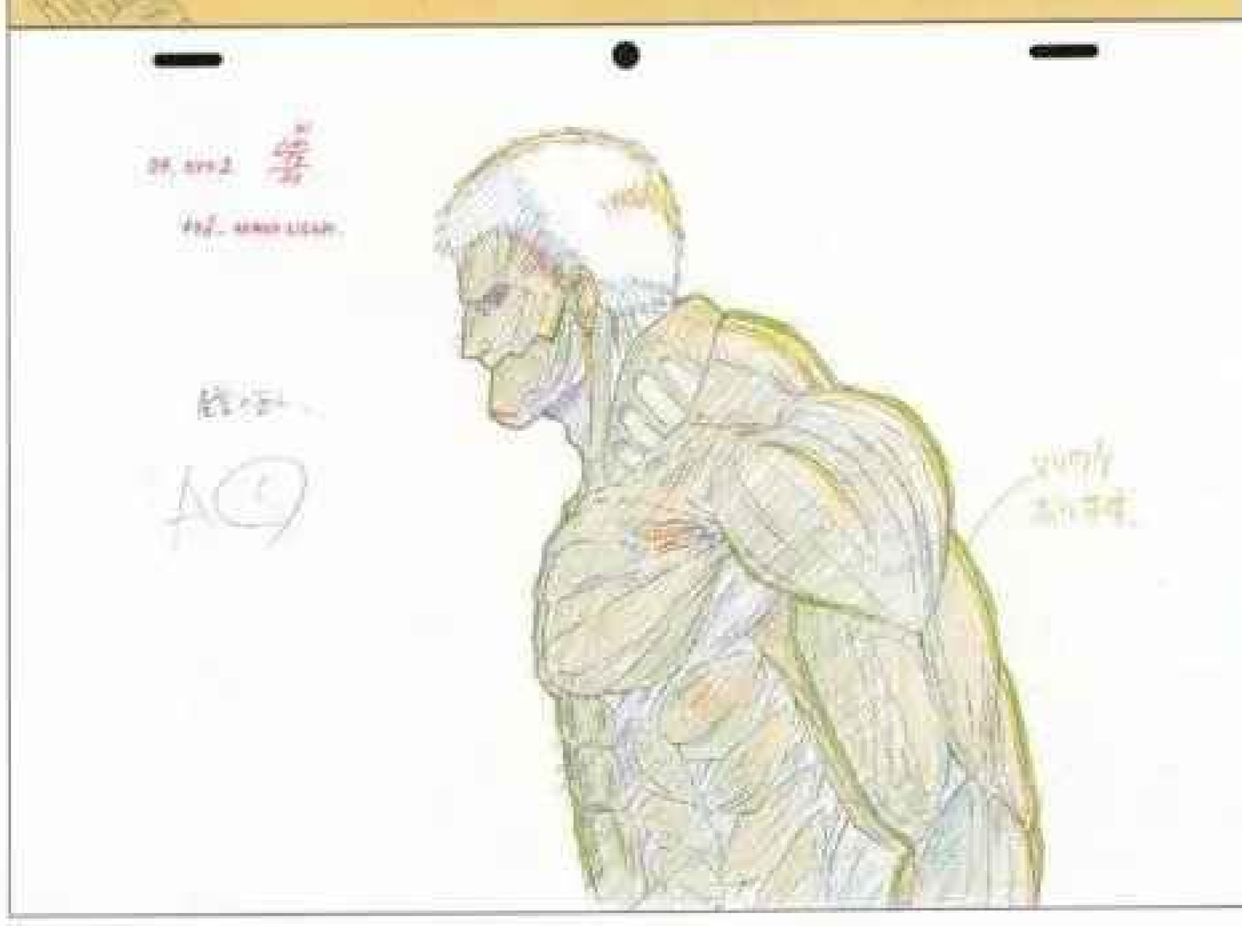

B41

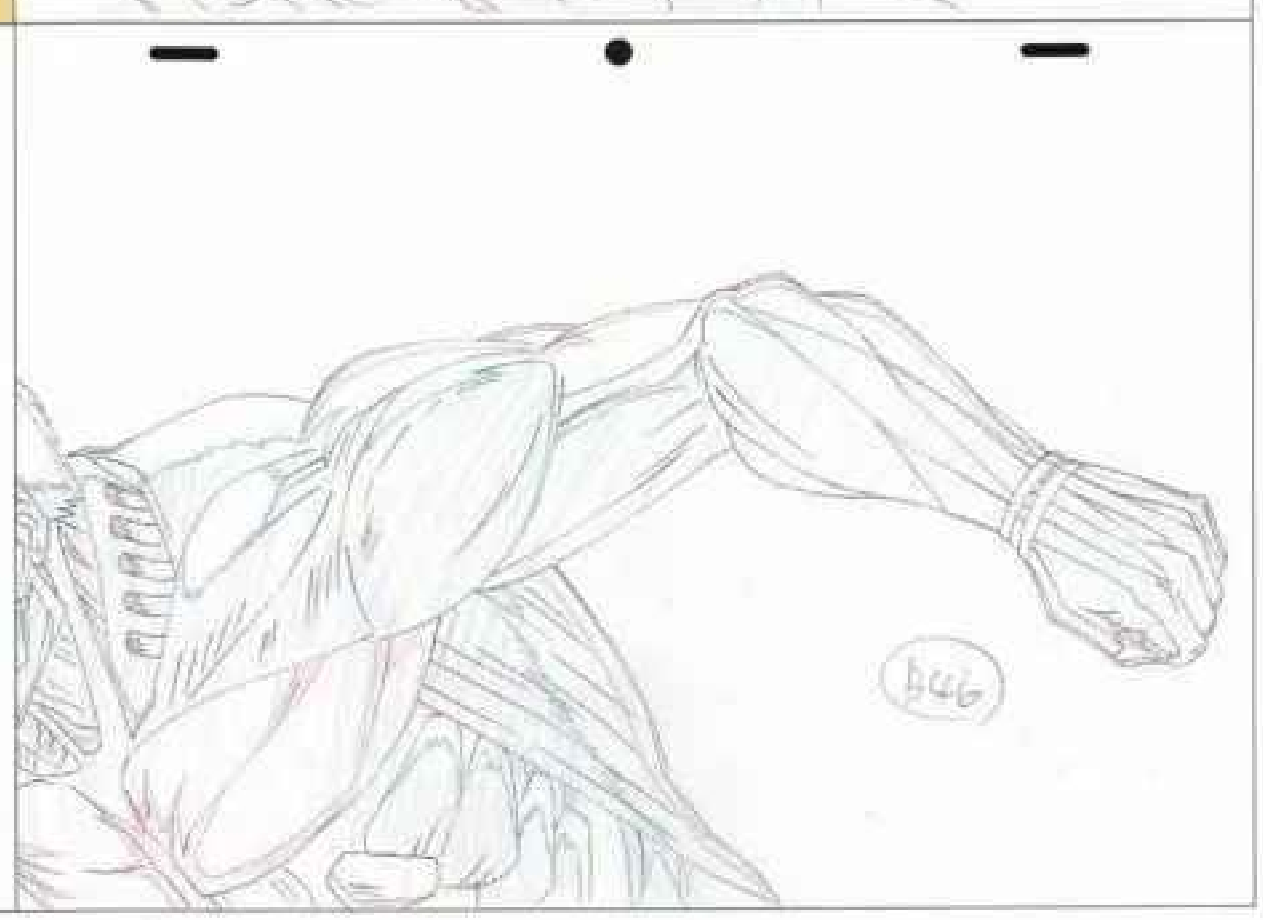

B48

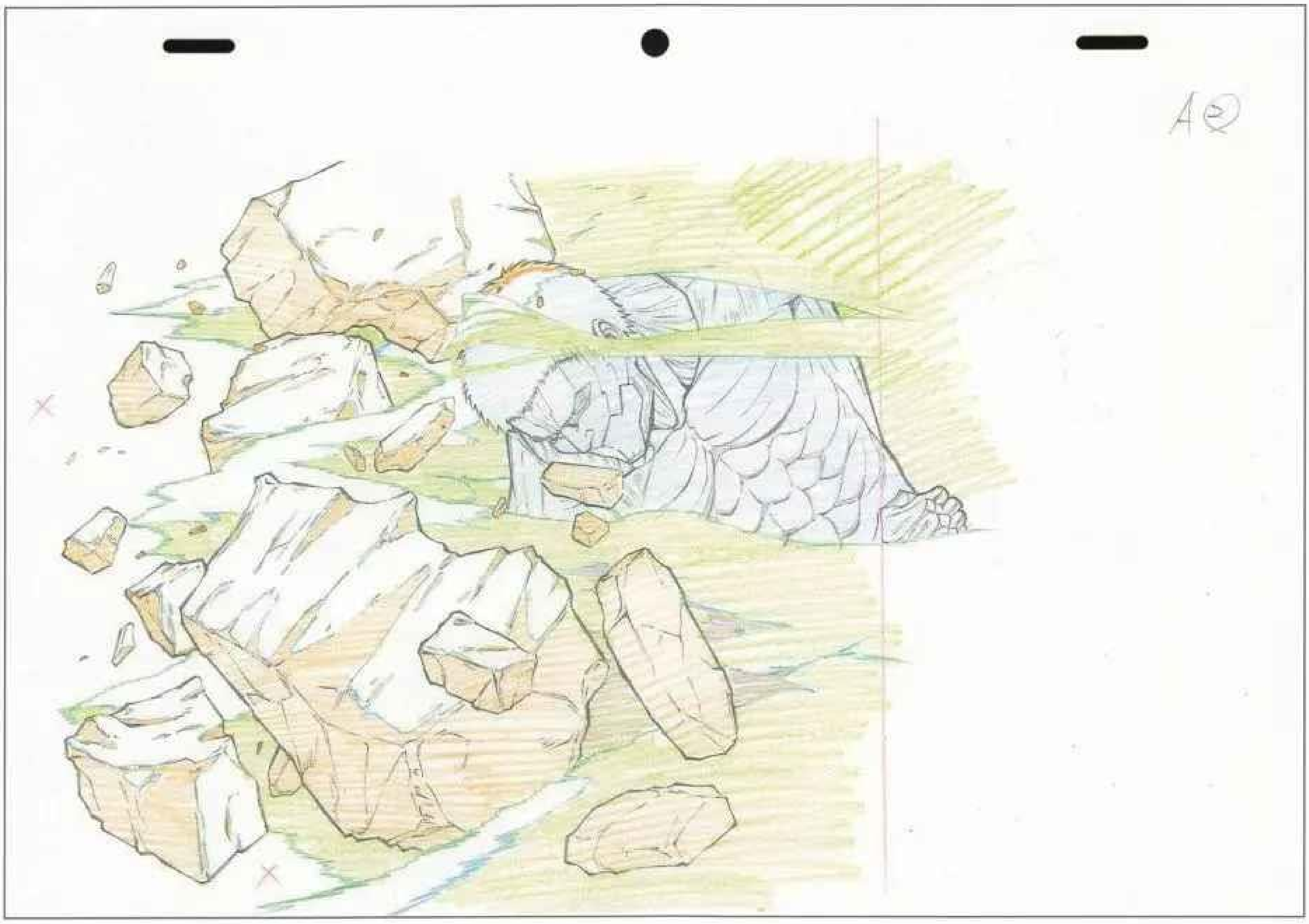

B44

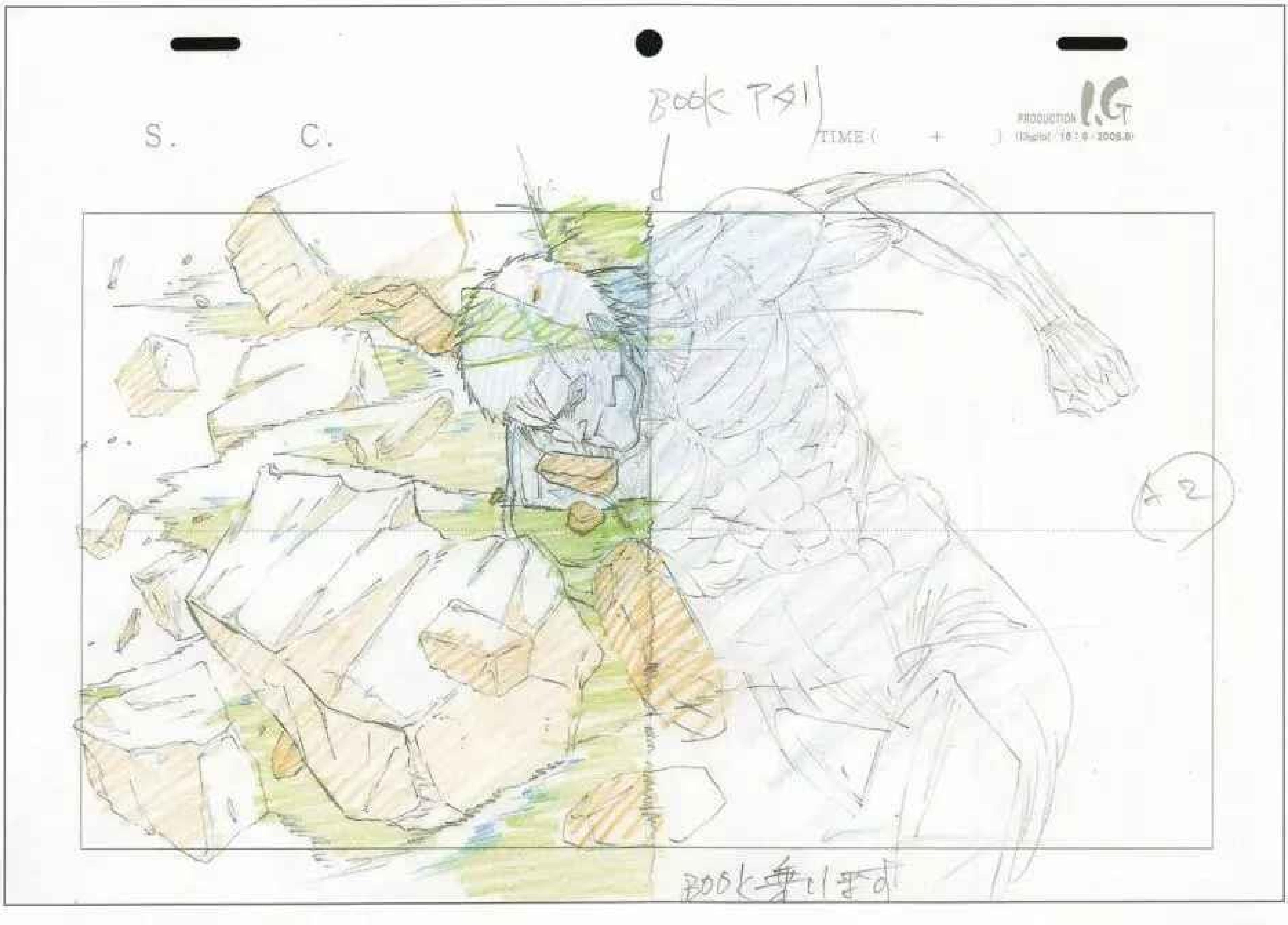

B50
END

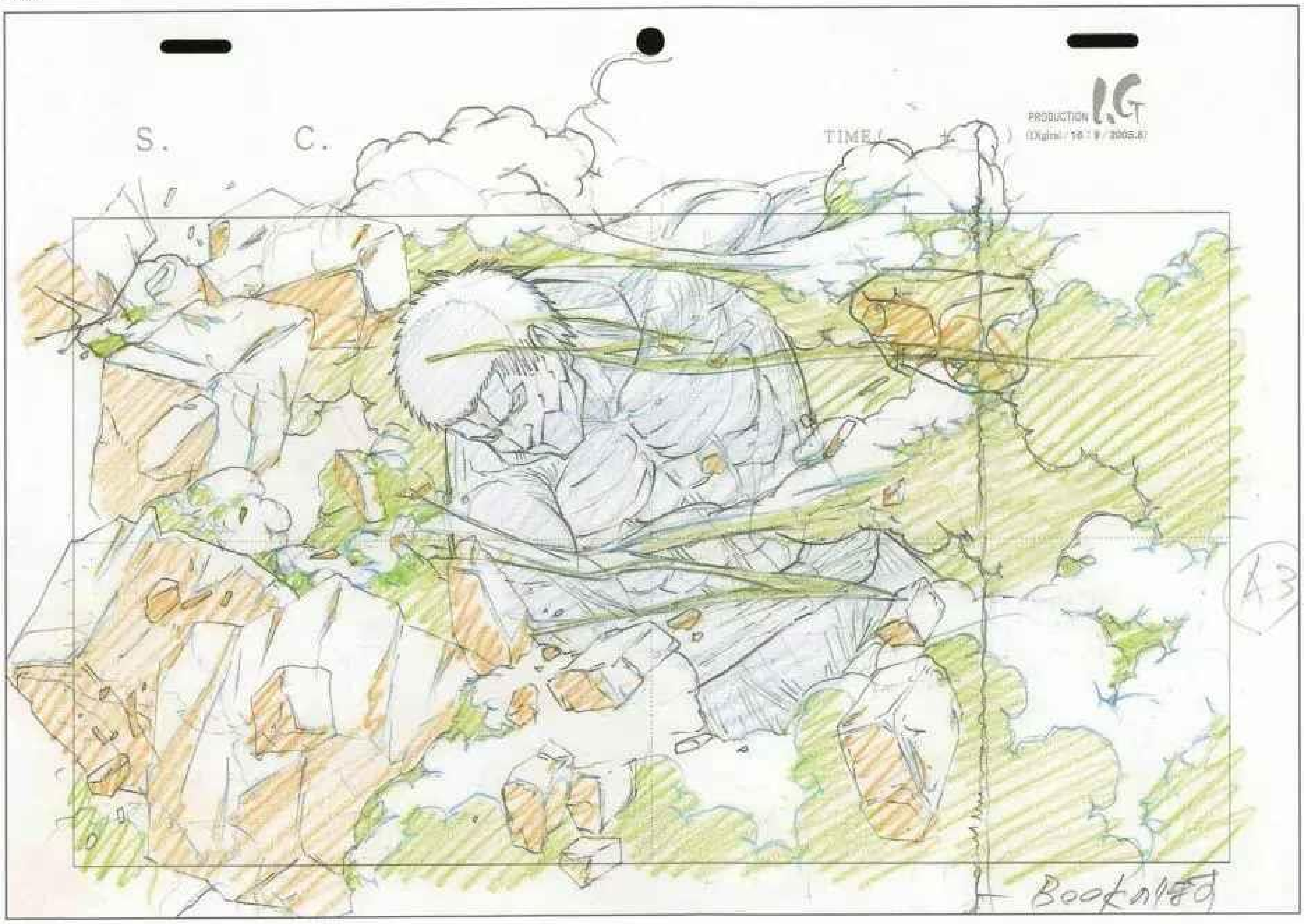

B45

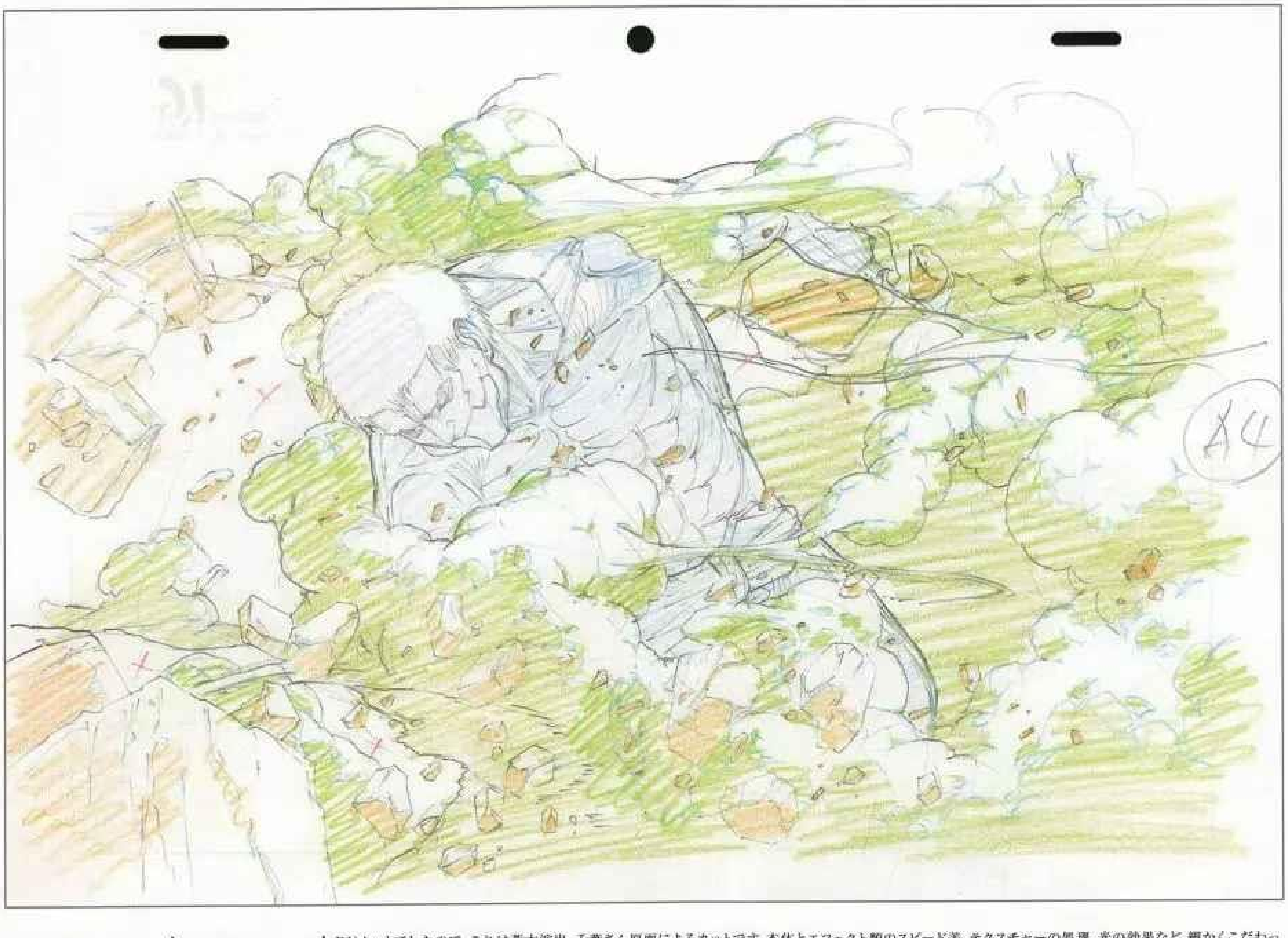



B46

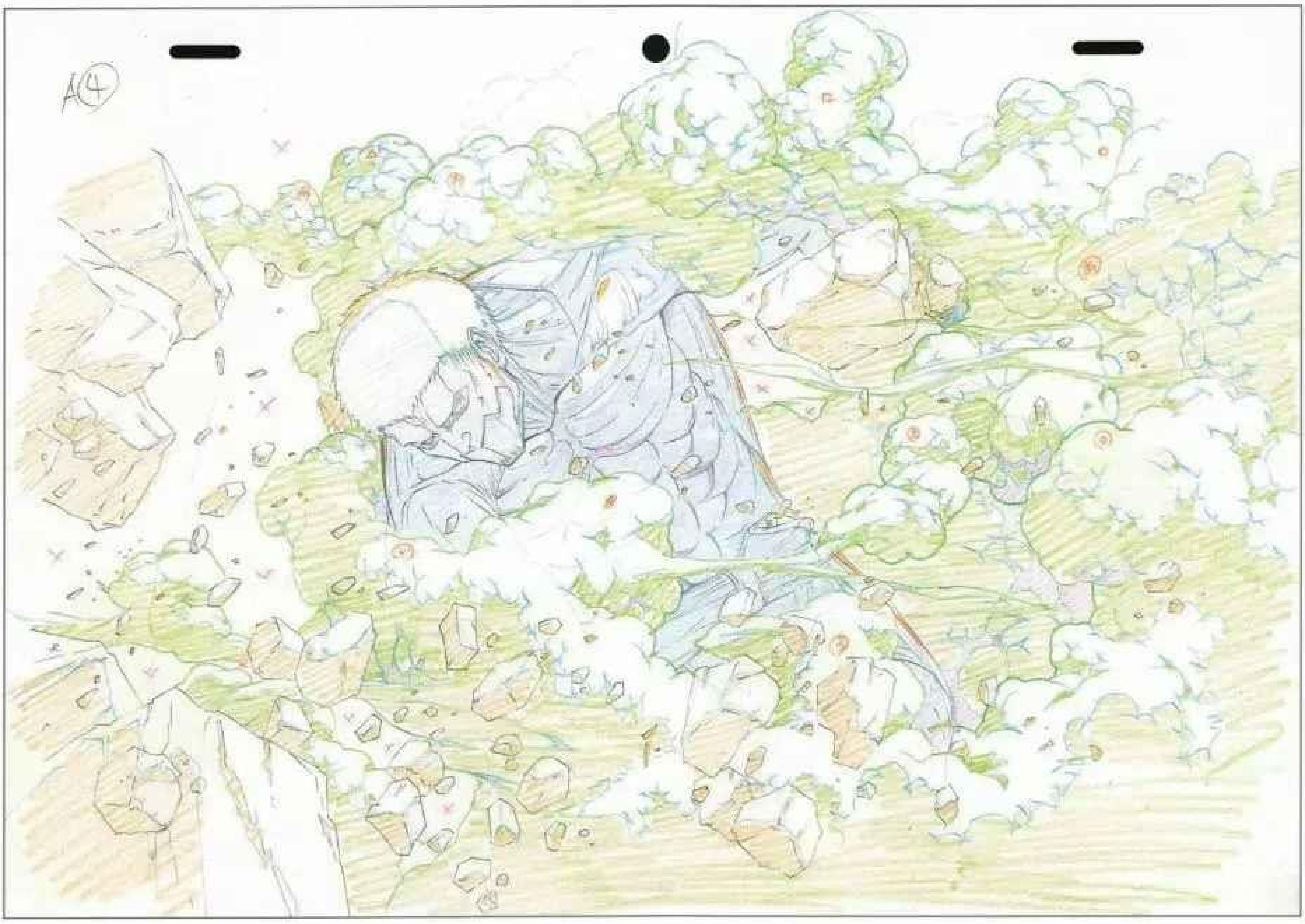

A②


BOOK PA1)
S. C.
TIME (+)
PRODUCTION I.G
BOOK乗せします



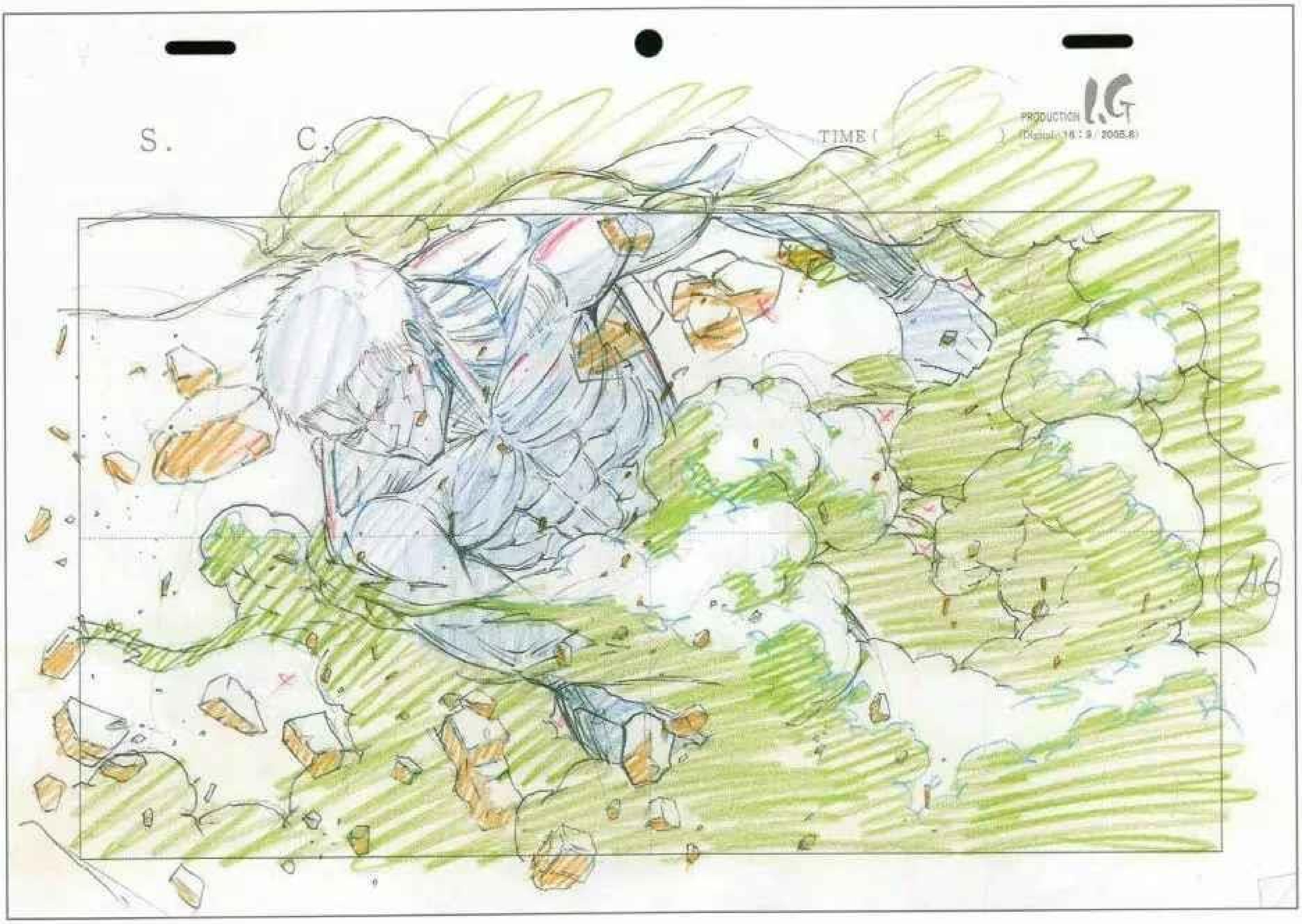


荒木哲郎コメント PVカットでしたので、これは荒木演出、千葉さん原画によるカットです。本体とエフェクト類のスピード差、テクスチャーの処理、光の効果など、細かくこだわった覚えがあります。この作品の最初のラッシュチェックでド頭に登場したのがこのカットで、みんなが「おおっ」とどよめいていたので、非常に安心しました。

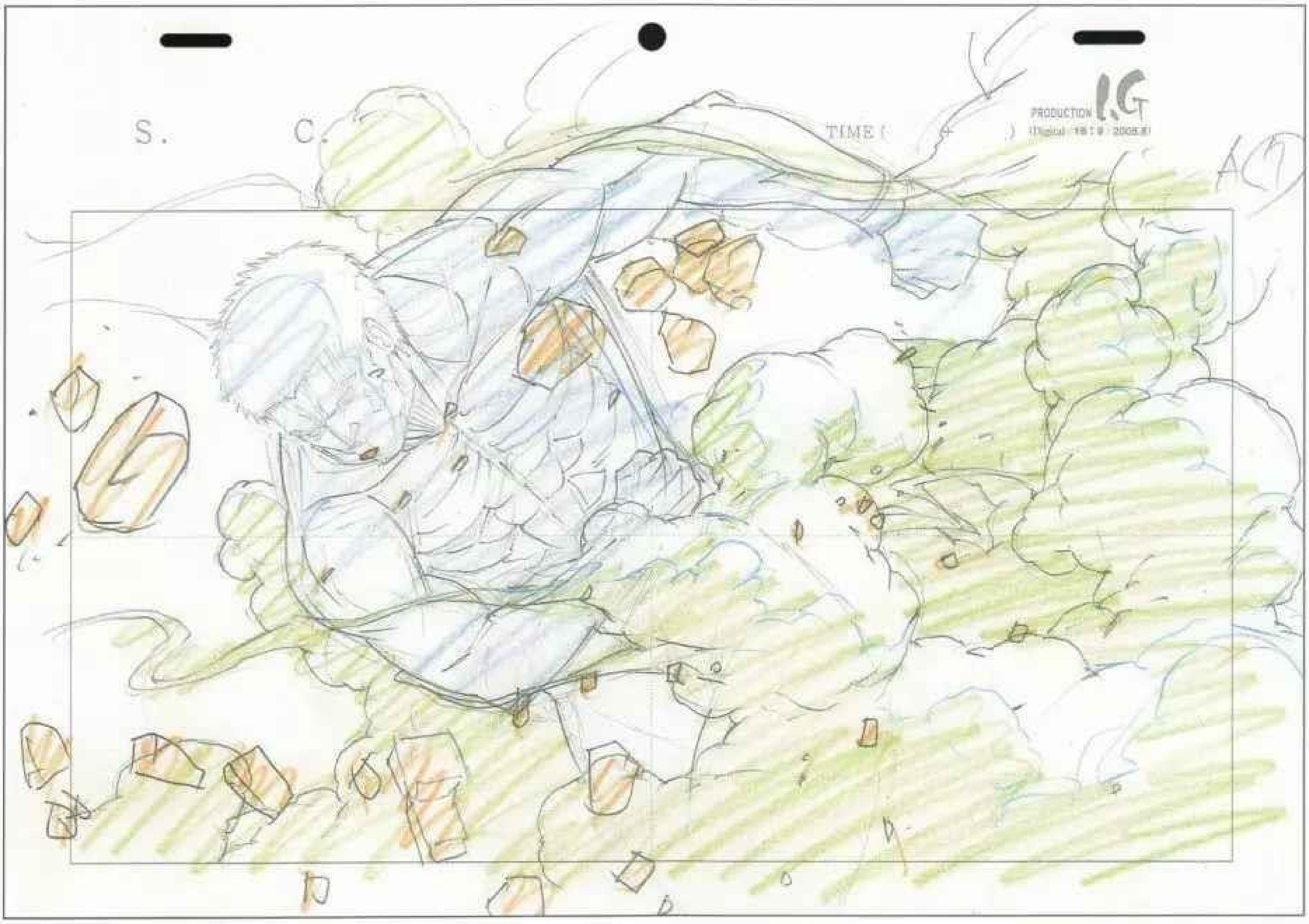

A④

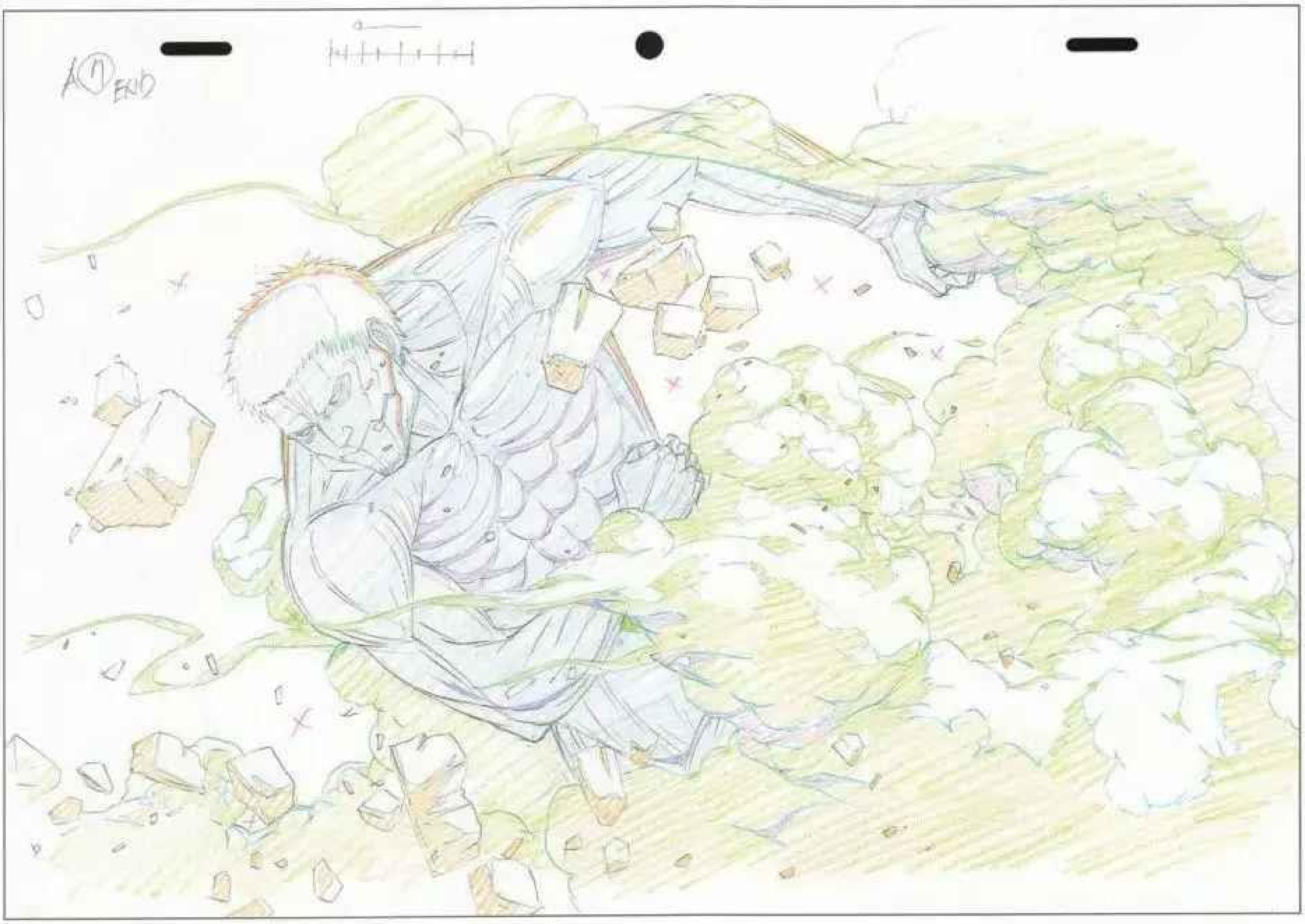

S. C.
TIME (+)
PRODUCTION I.G
(Digital / 16 : 9 / 2006.8)
A5

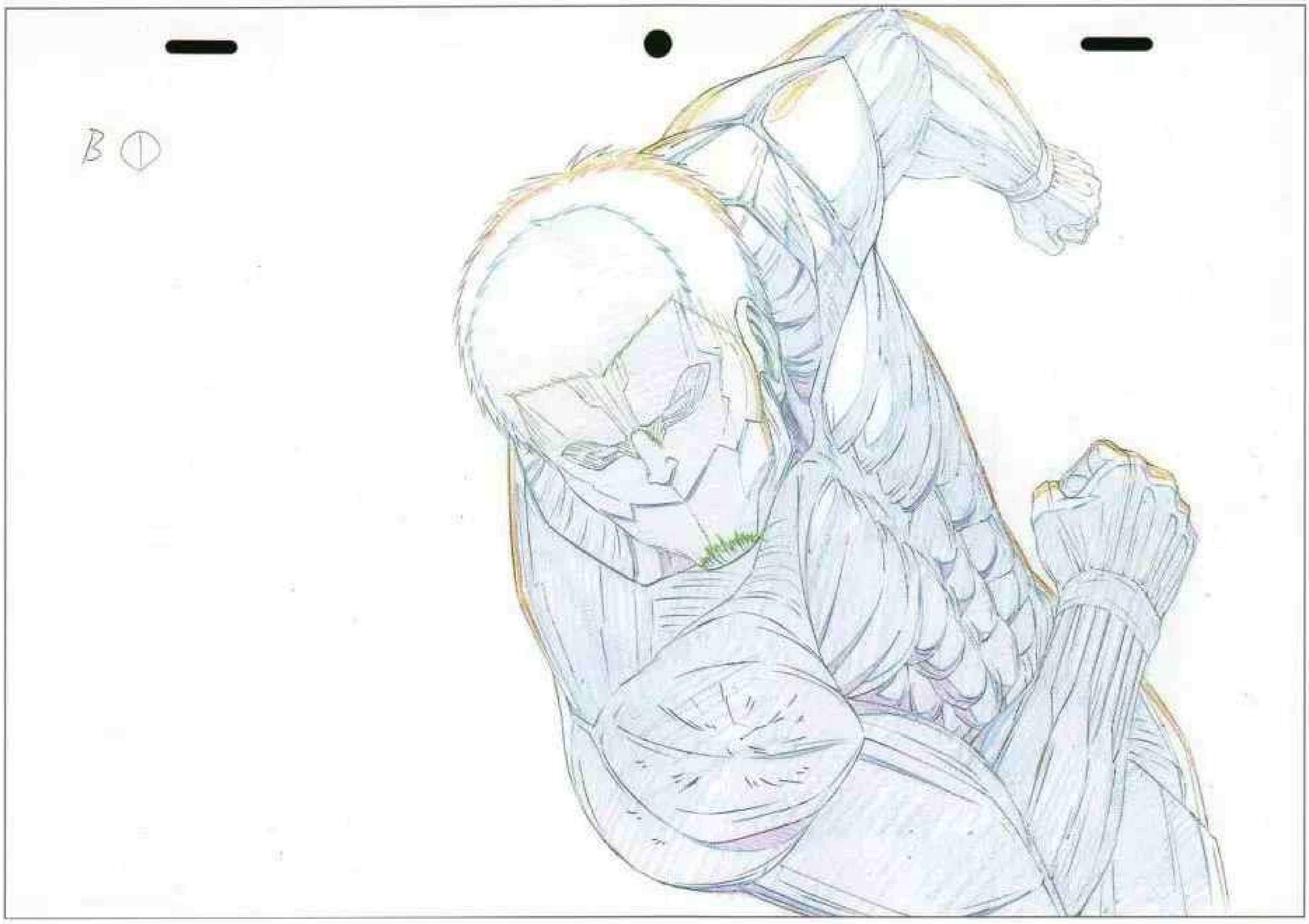

A5


S. C.
TIME (+)
PRODUCTION I.G
A6

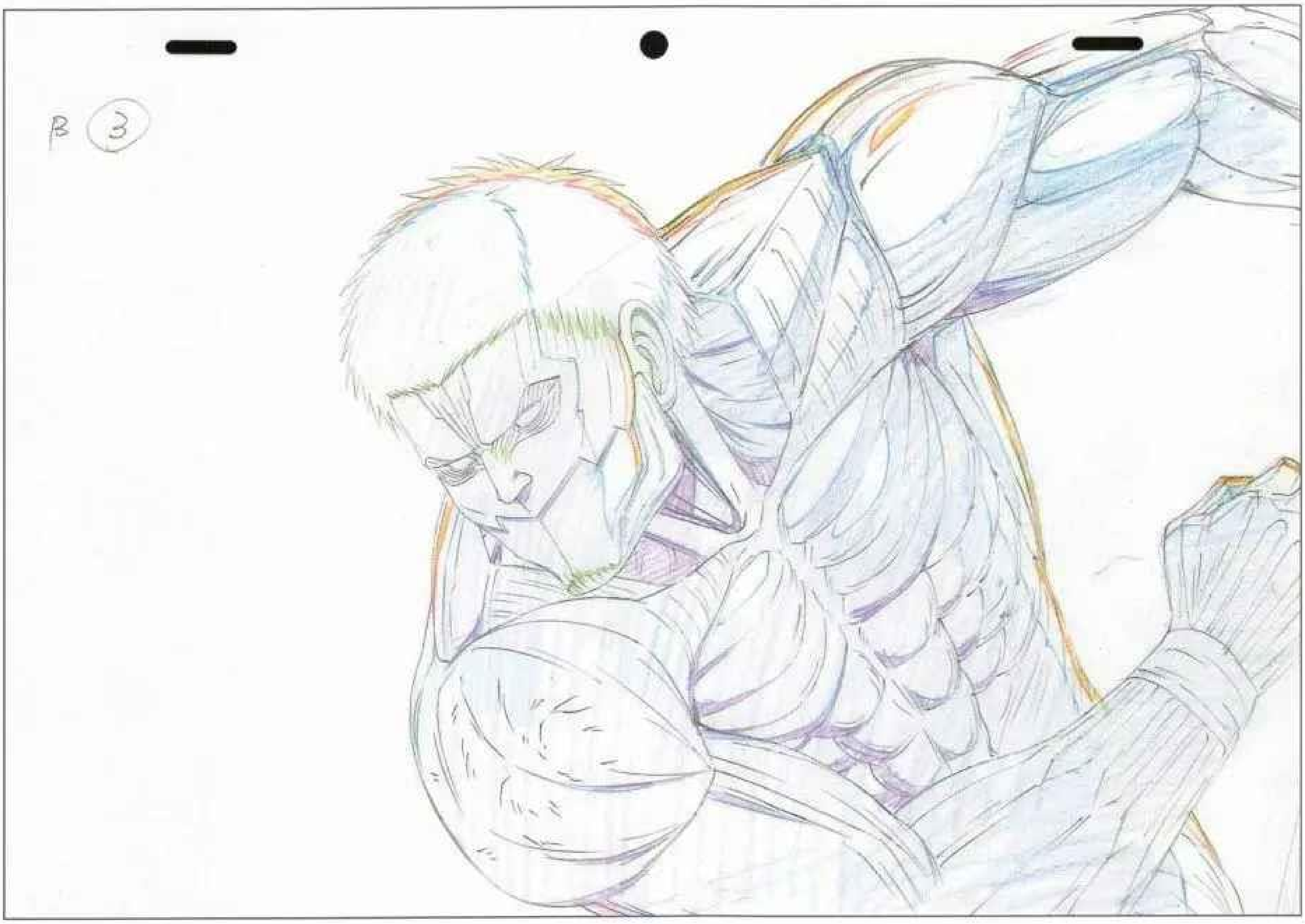

A(6)

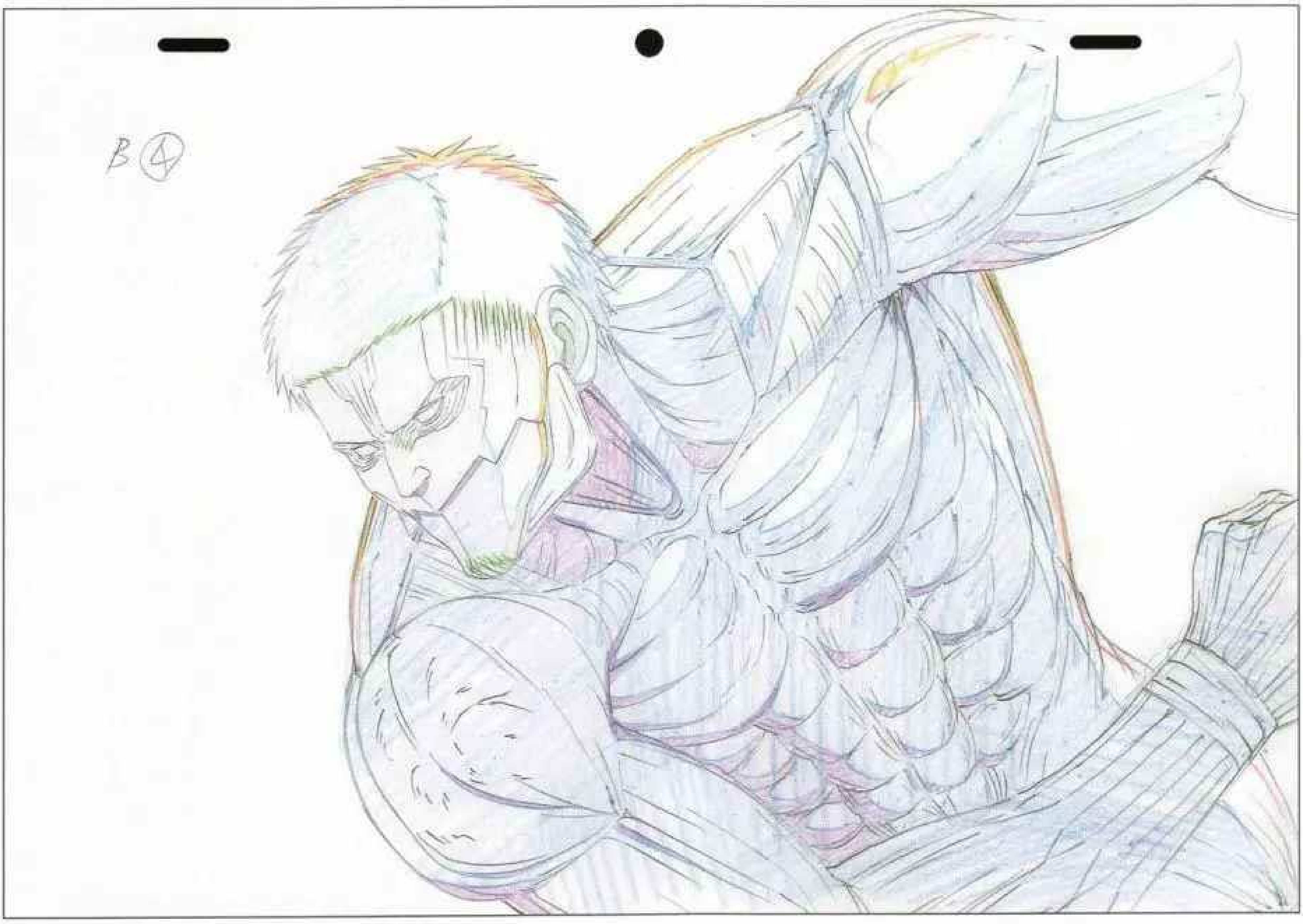

S.
C.
TIME (+)
PRODUCTION I.G
A(7)

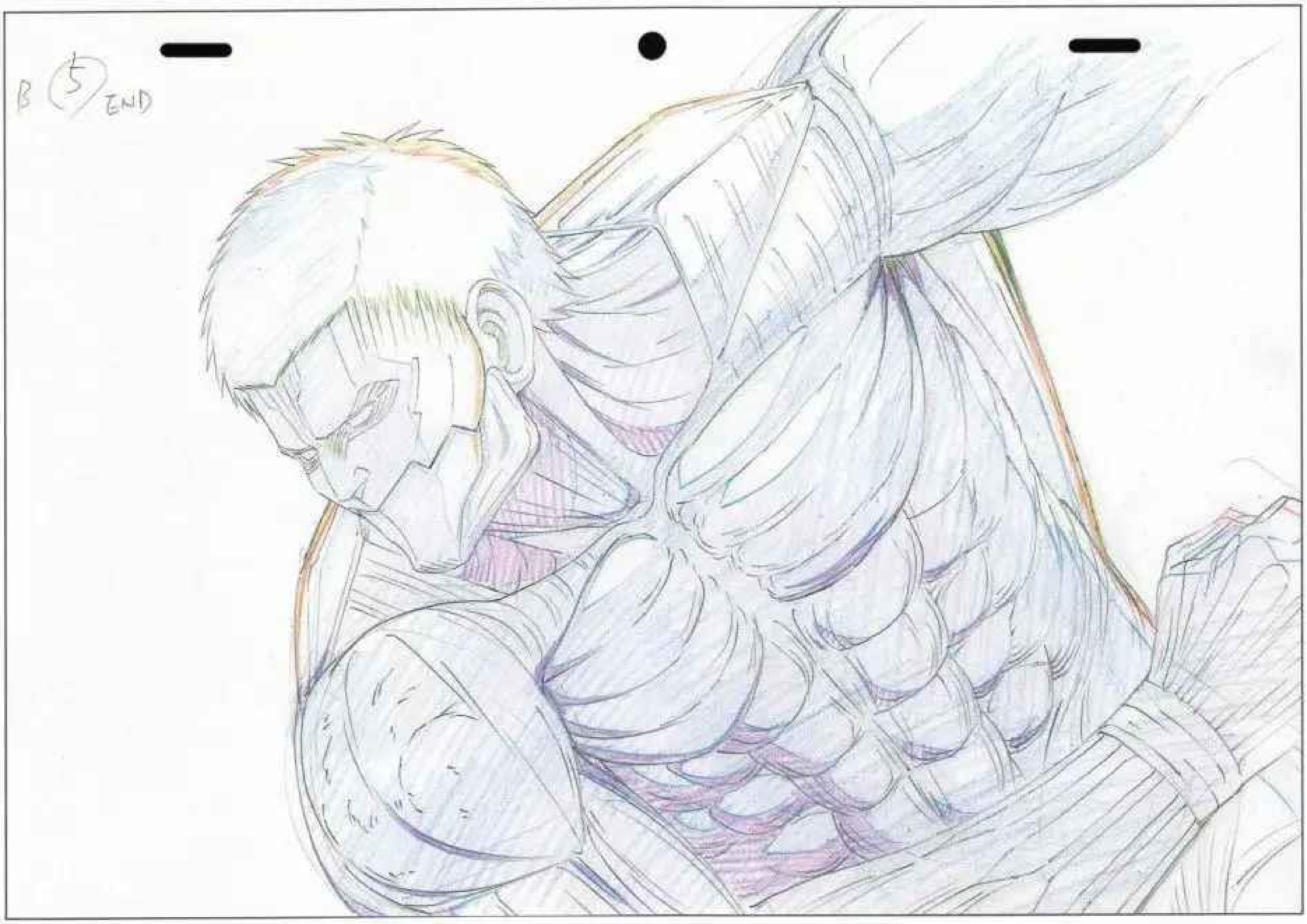

END

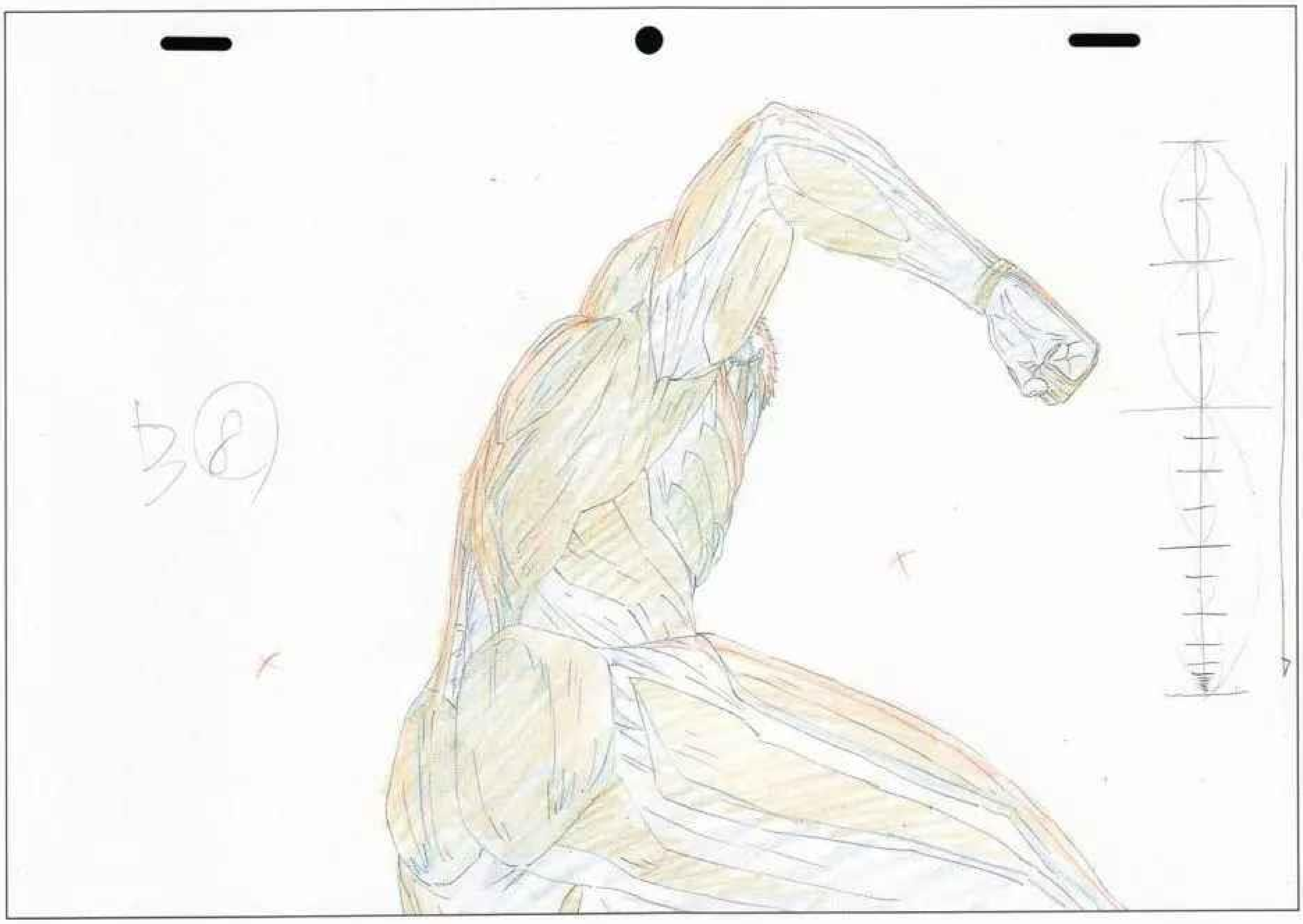

B ①

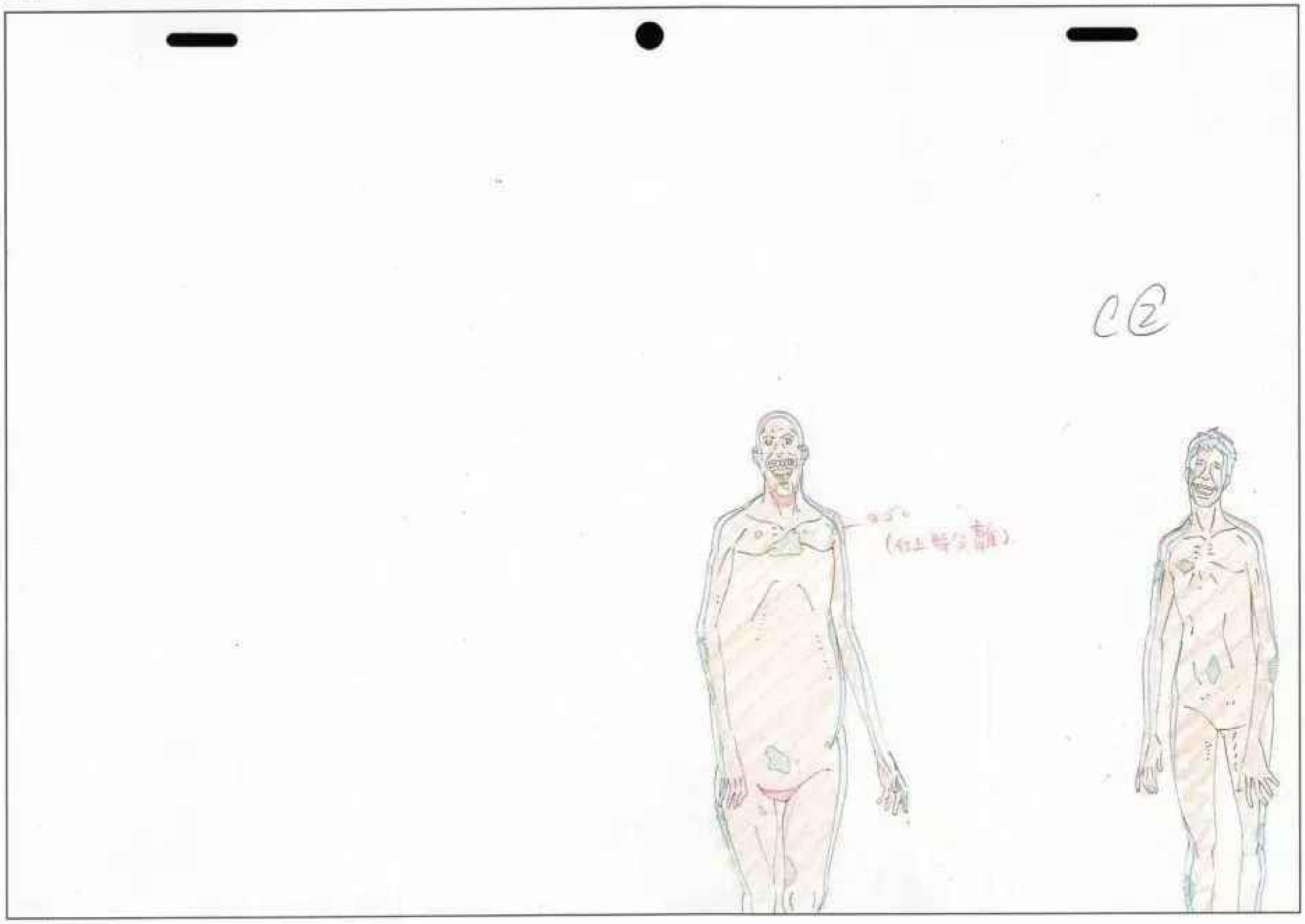

B ②

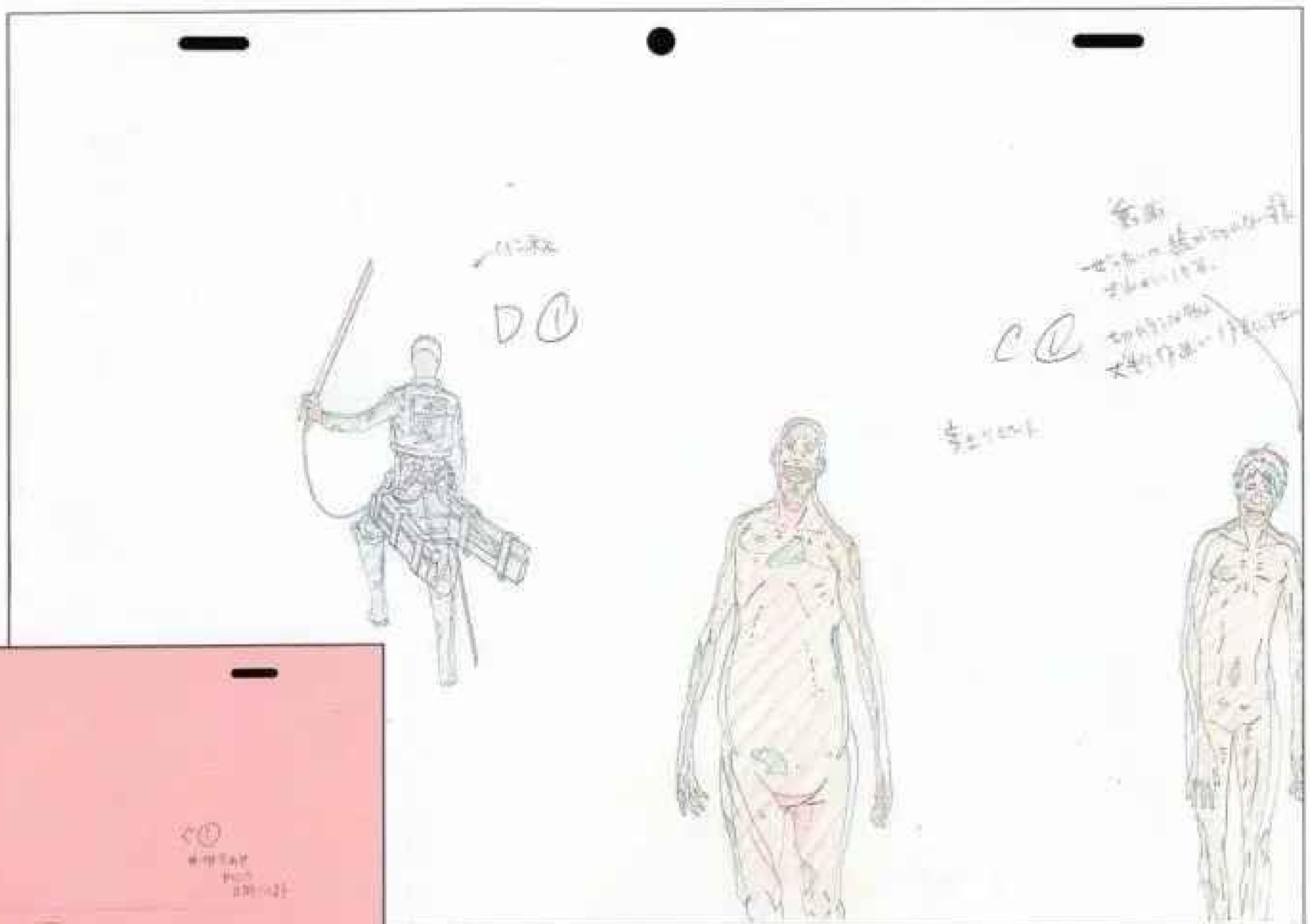

B ③


B ④

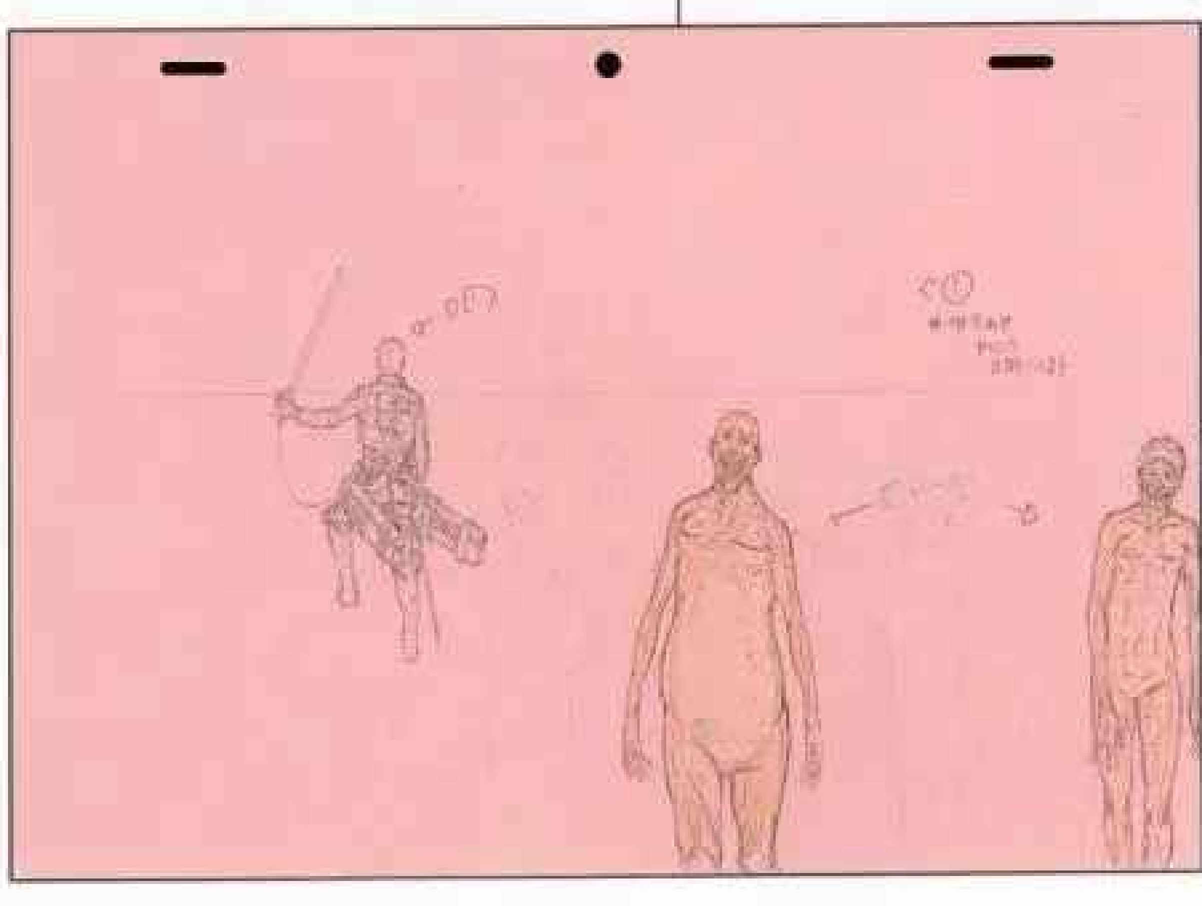

B 5 END


B 8





修正





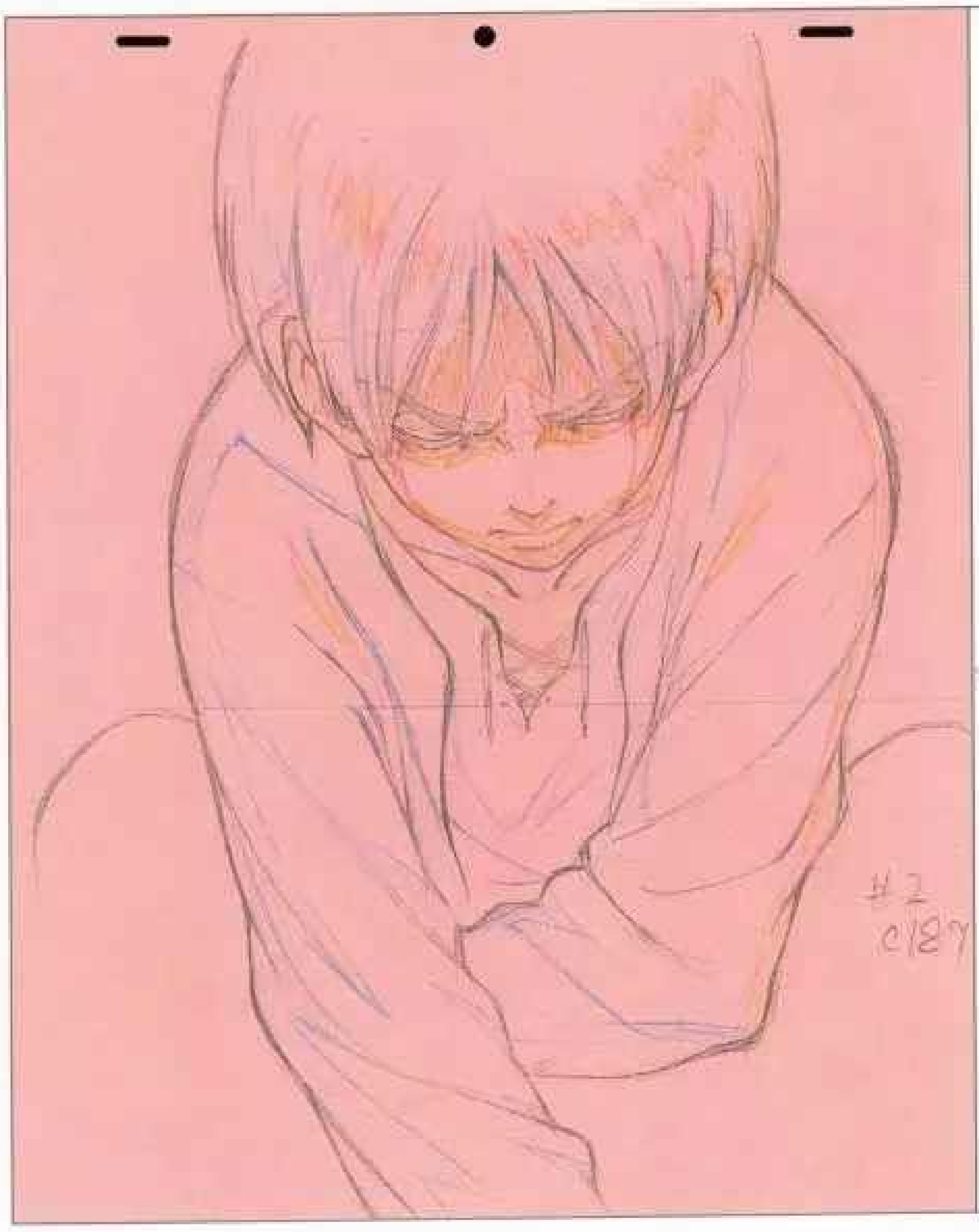


修正





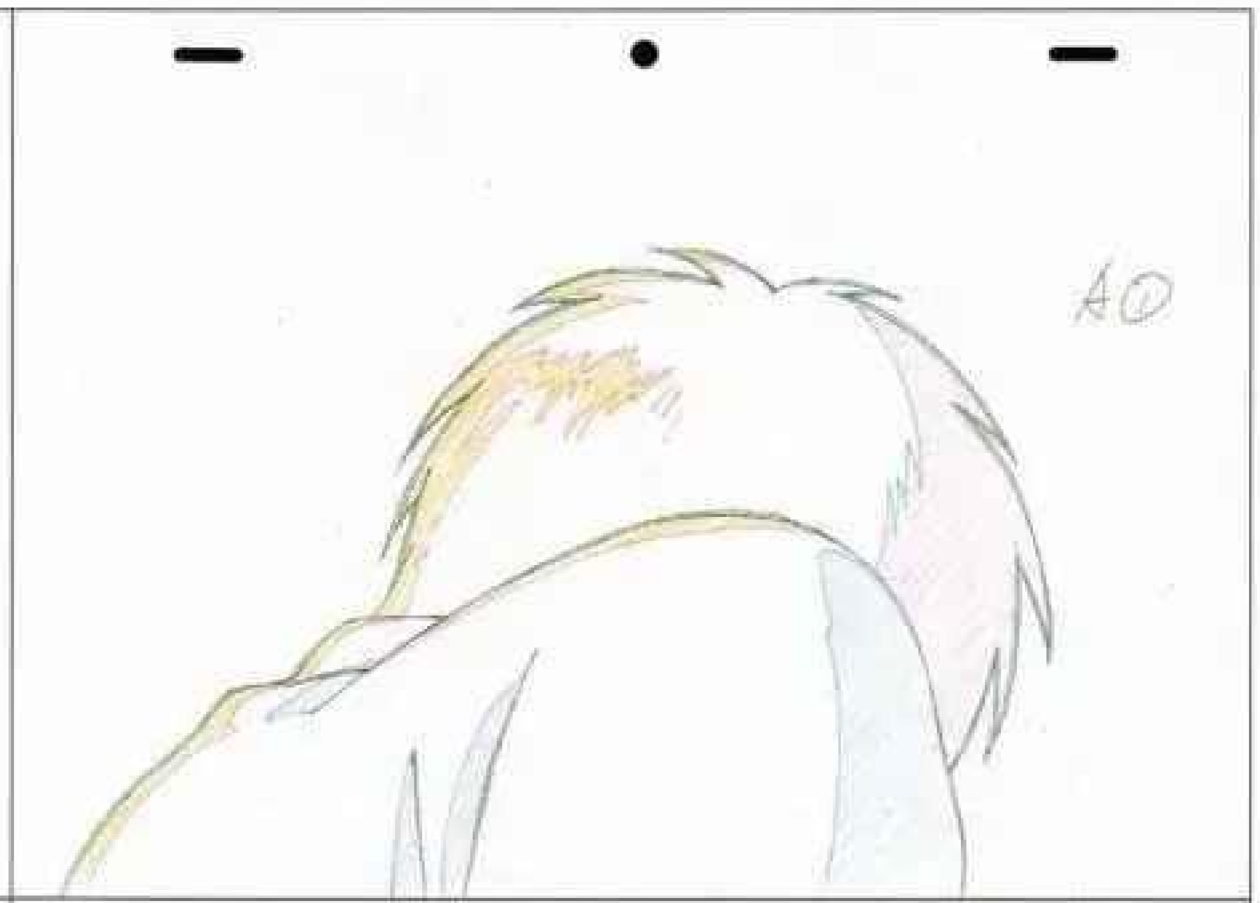
修正



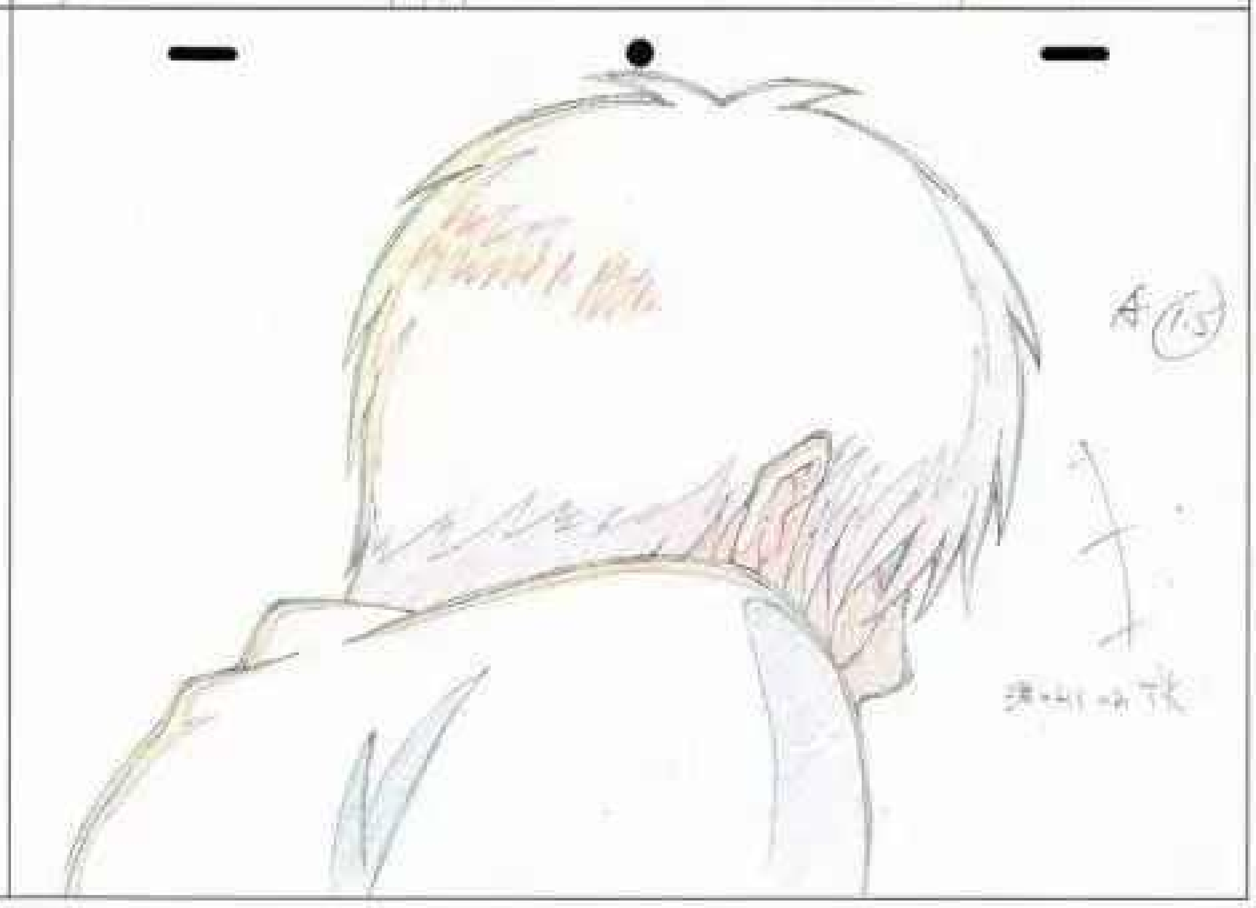


荒木哲郎コメント この辺のシーンで、エレンの手に前話数でカルラを助けようとしてできた傷を残してもらっているのは、自分の指示ではなく肥塚さんのアドリブだったと思います。非常にいい効果を生んでいました。



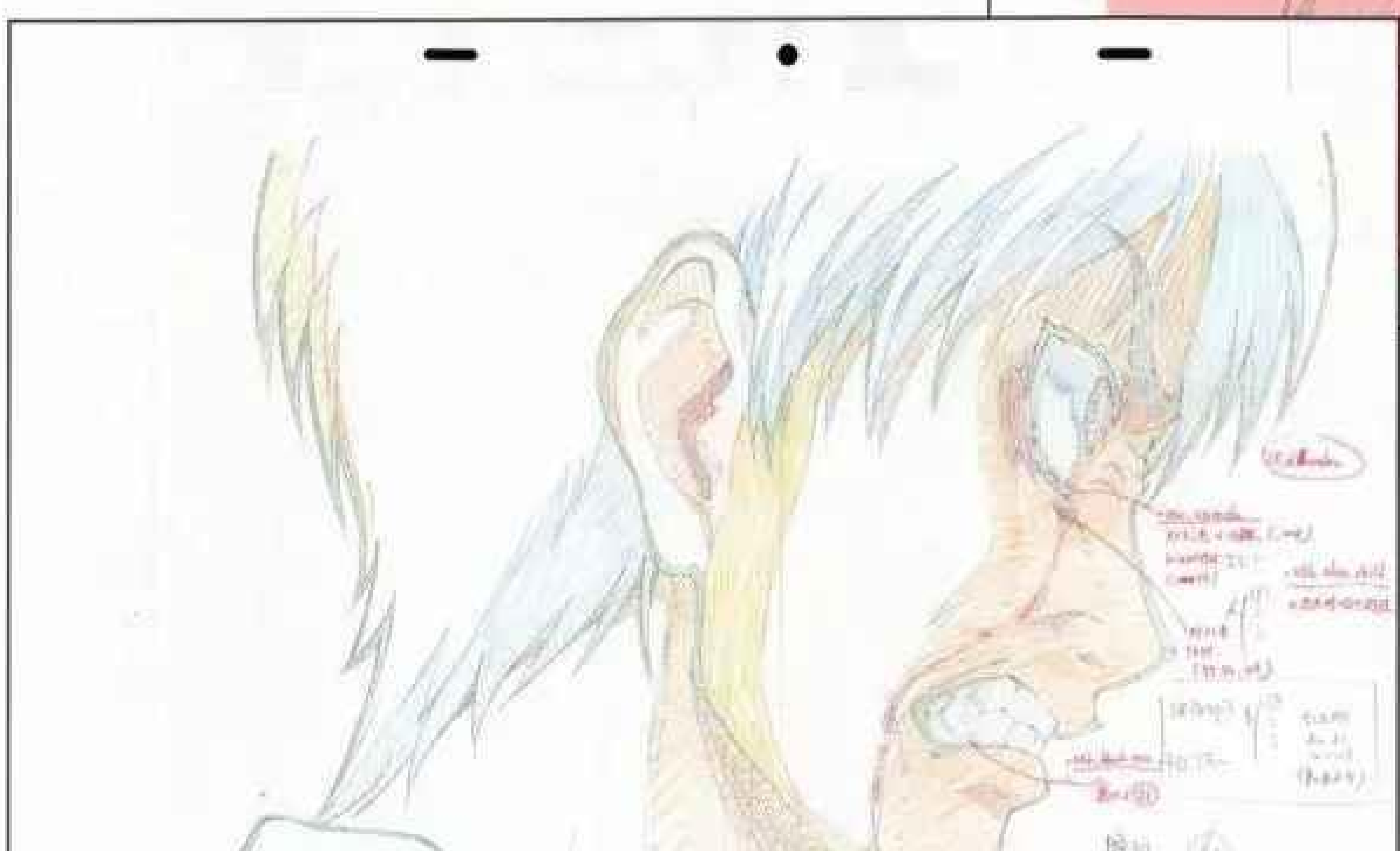






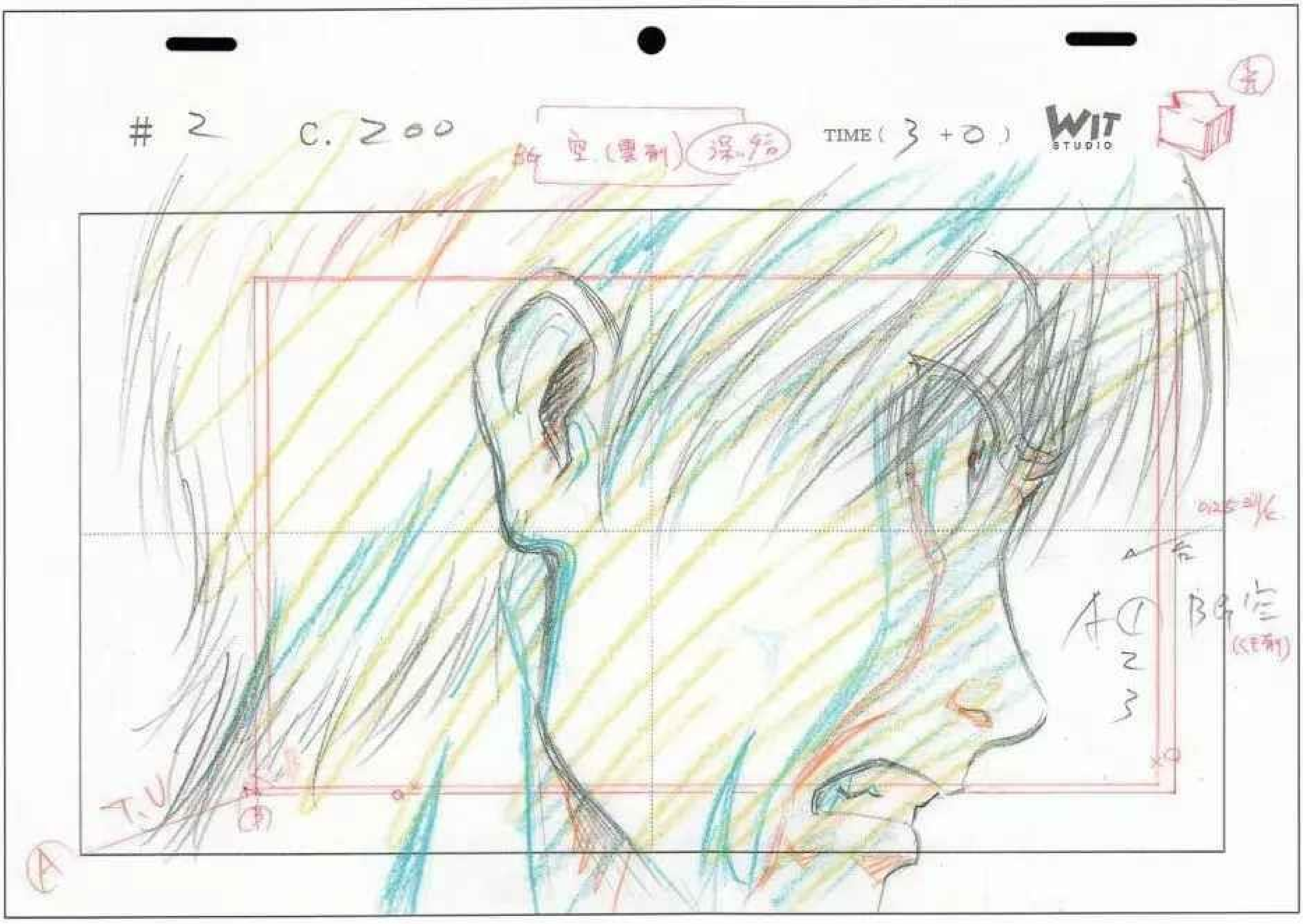


修正



|荒木哲郎コメント|

「駆逐してやる」のエレンの顔。
総作画監督・門脇さんの素晴らしい作画ですね。



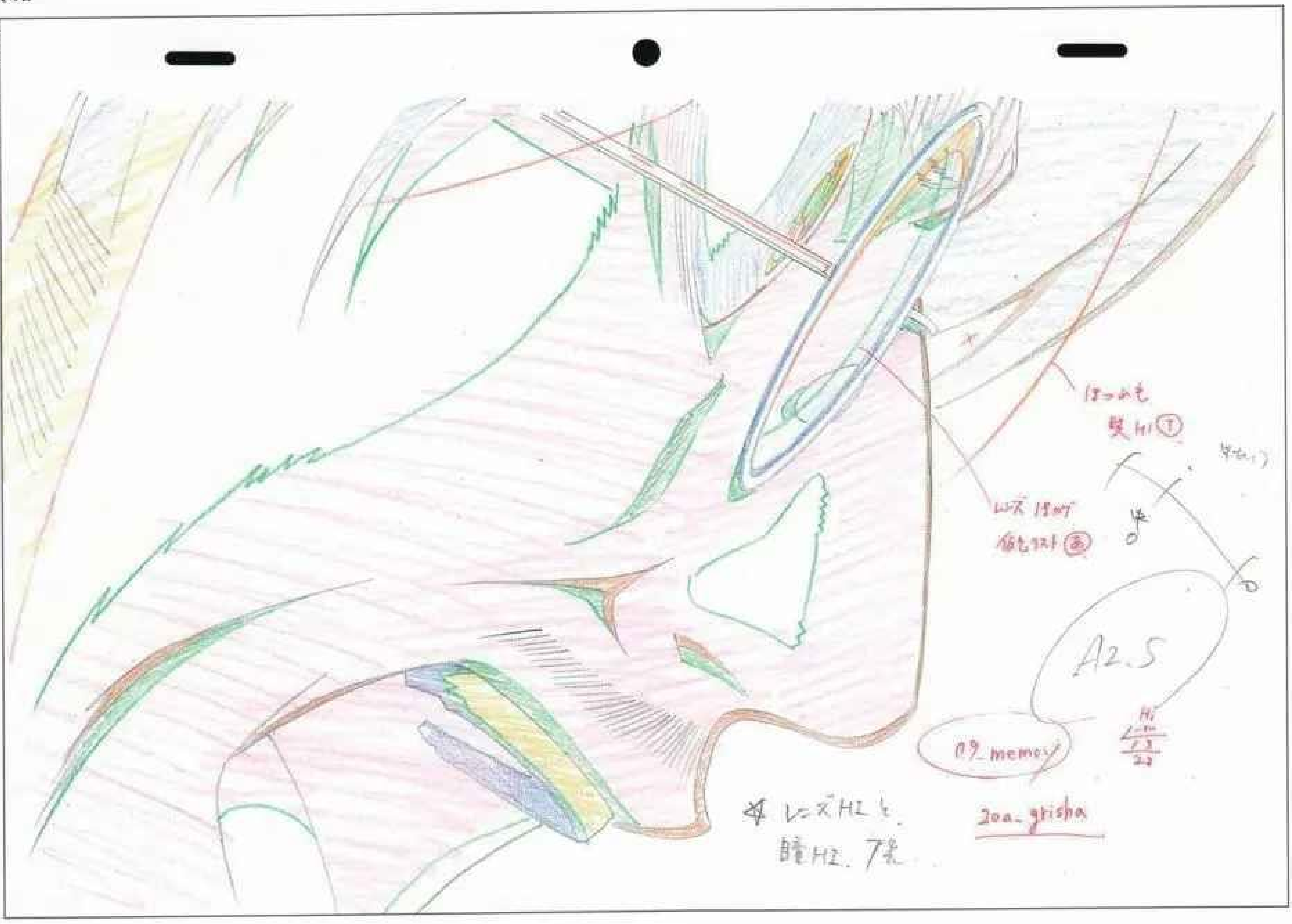


荒木哲郎コメント | "白目にハイライトをいれる"はこれが最初で、自分が気に入ってその後もこれをお手本にしてもらいました。



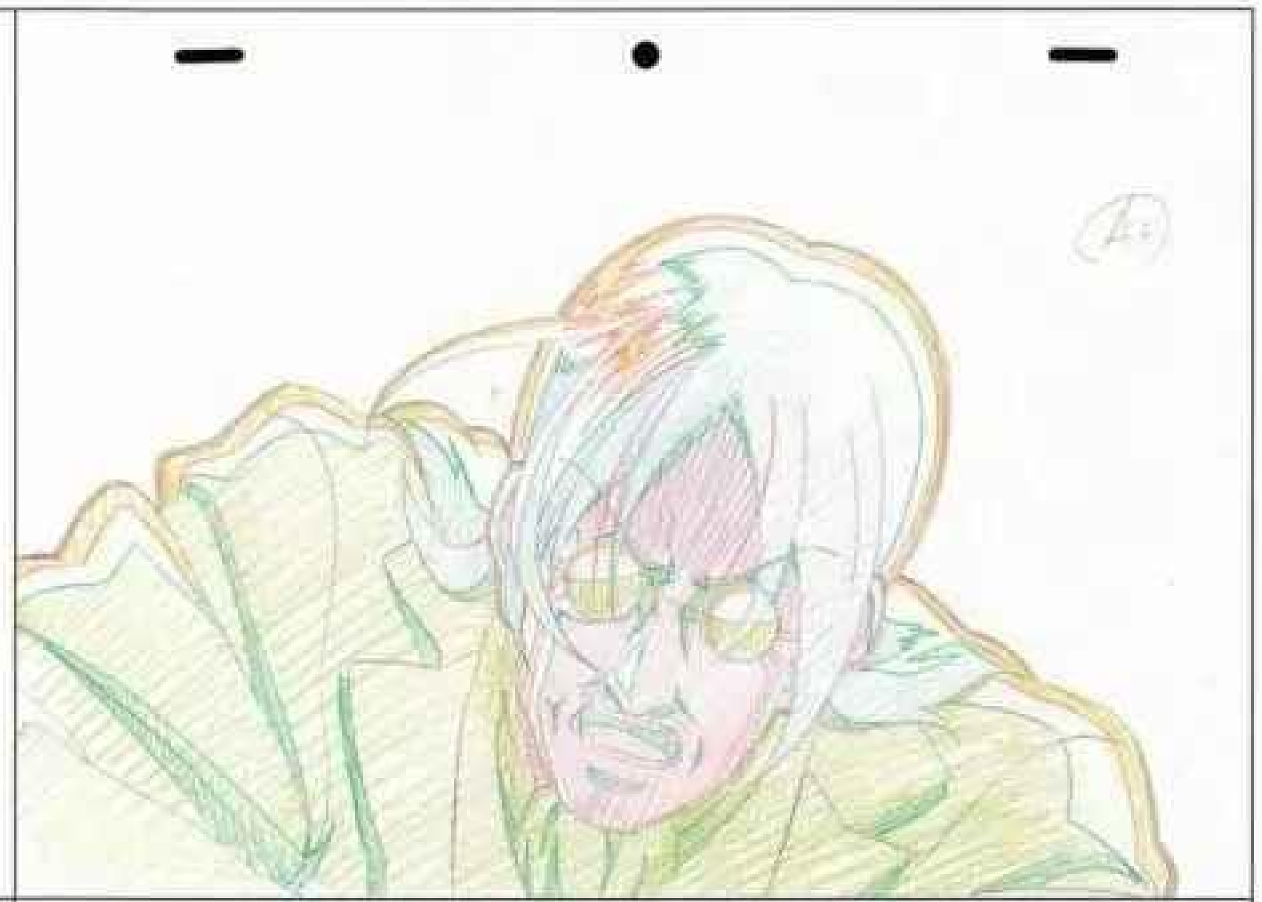


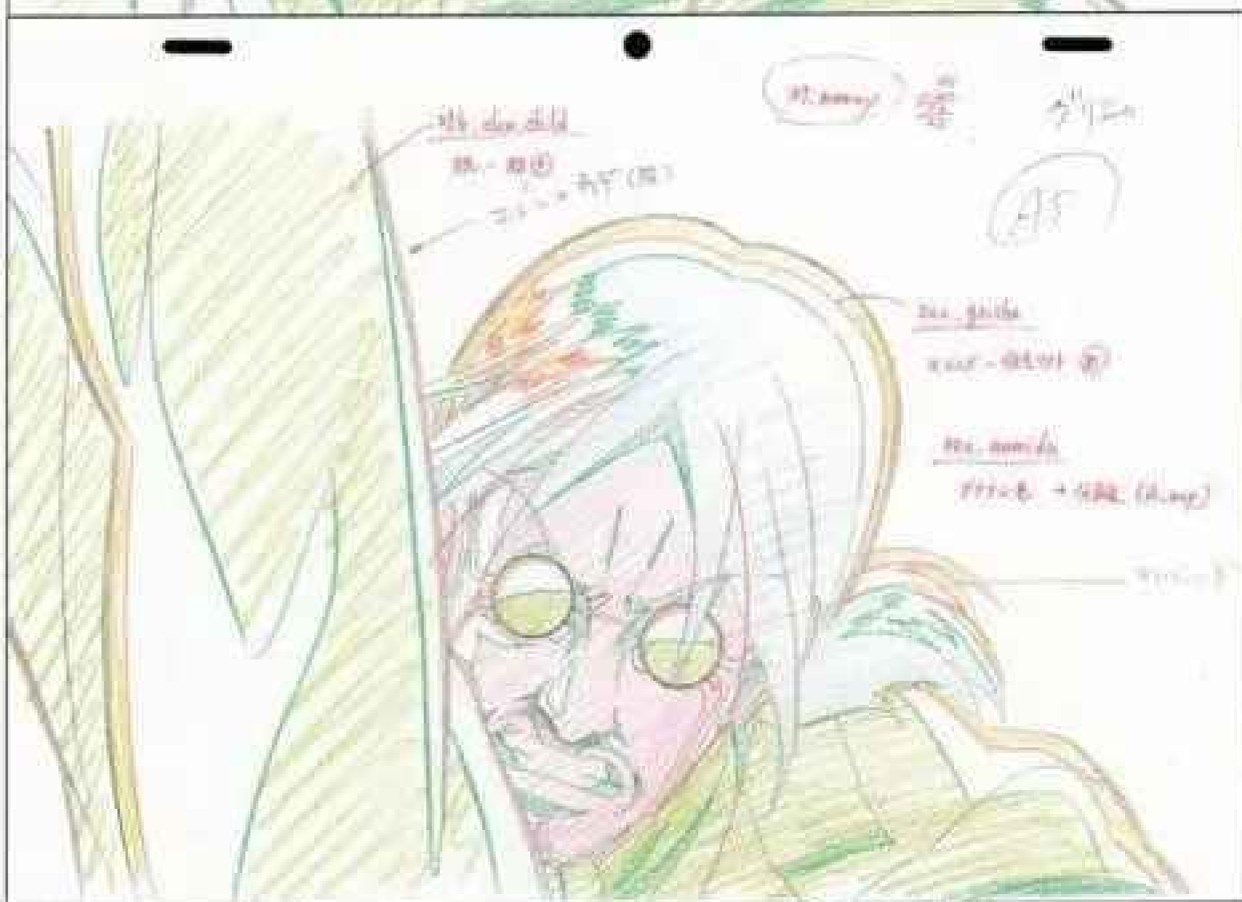
グリシャのすごい顔。この辺は2話から参戦してくれた山田歩さんの範囲でしょうか。
女性ながらすごい迫力の絵を描く方で、あっという間に作品の柱の1人になりました。ここはグリシャ役の声優・土田大さんの演技もすごいですね。 |荒木哲郎コメント|


A2.5
20a_grisha

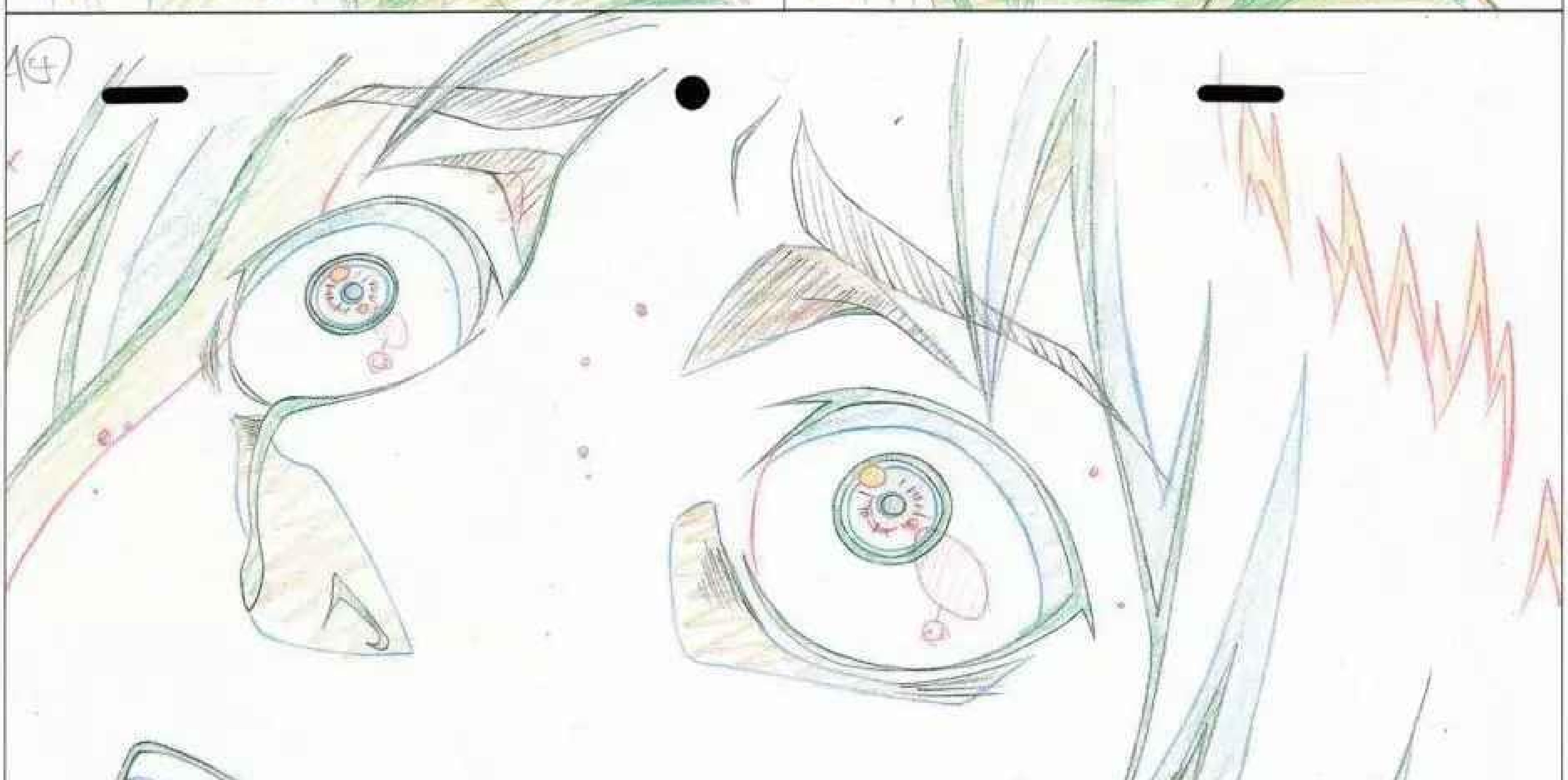

A4

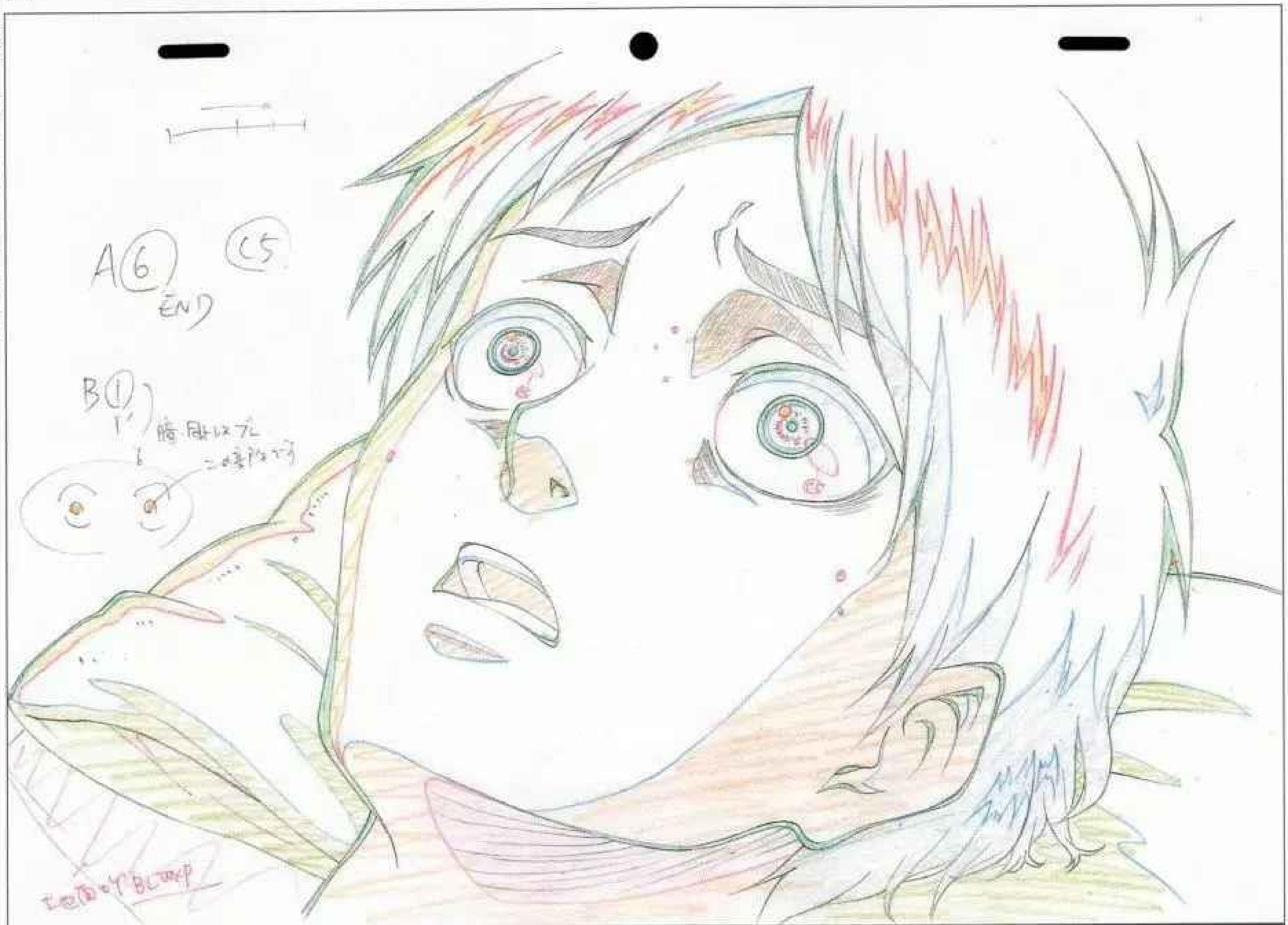

A4

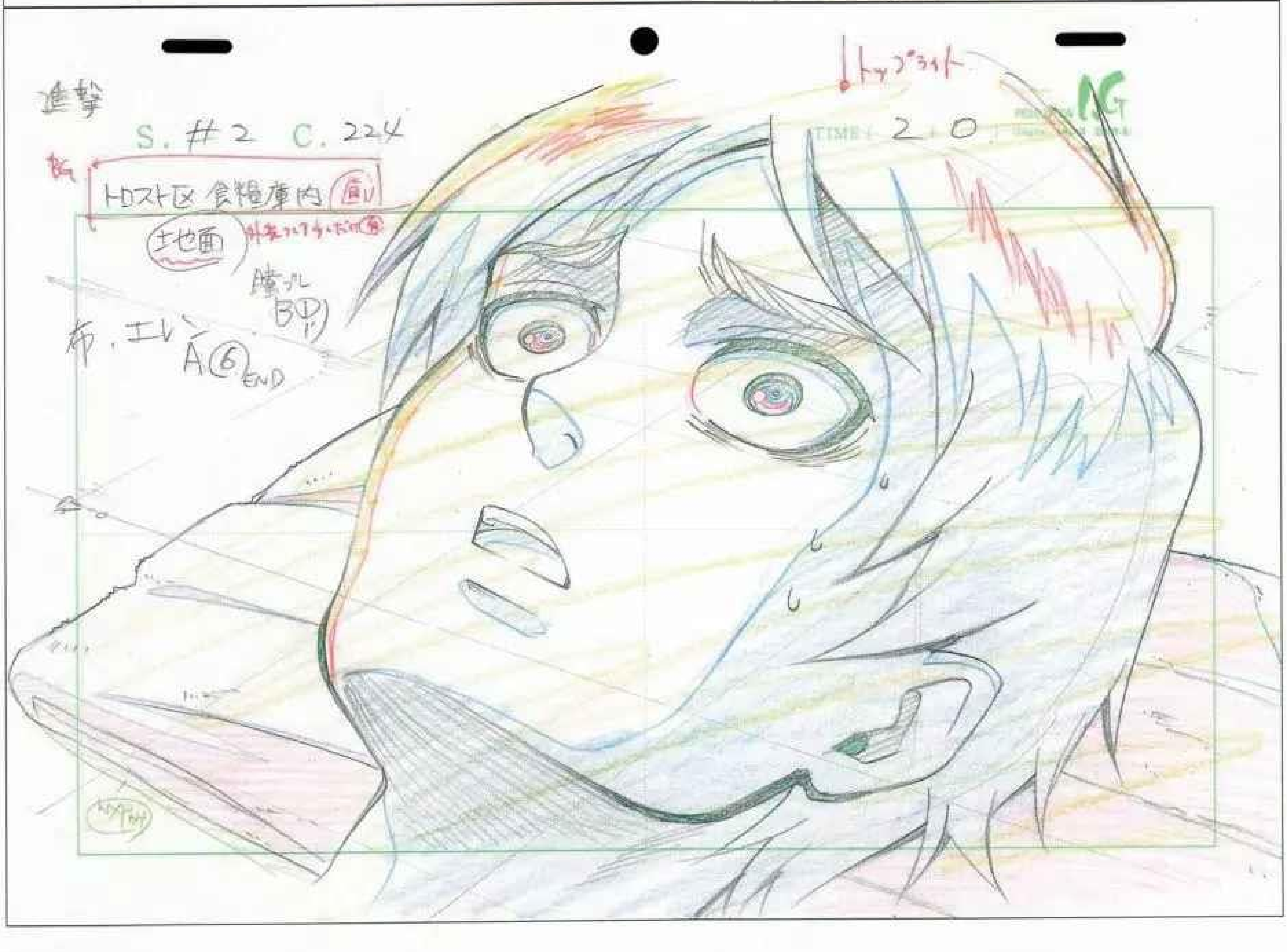



A5


A3


A4
C3


A⑥ END
C5
B①


進撃
S. #2 C. 224
TIME 2+0
トロスト区 食糧庫内
土也面
布. エレン
A⑥ END


A⑤


A⑮


A⑥




A①


A②




A④



荒木哲郎コメント

鍵をしまうエレン。諫山さんから聞いている設定だと、グリシャがエレンに鍵を手渡すタイミングはここしかなく、しかしその内容を深追いするわけにはいかない…ということで、この表現に収まりました。

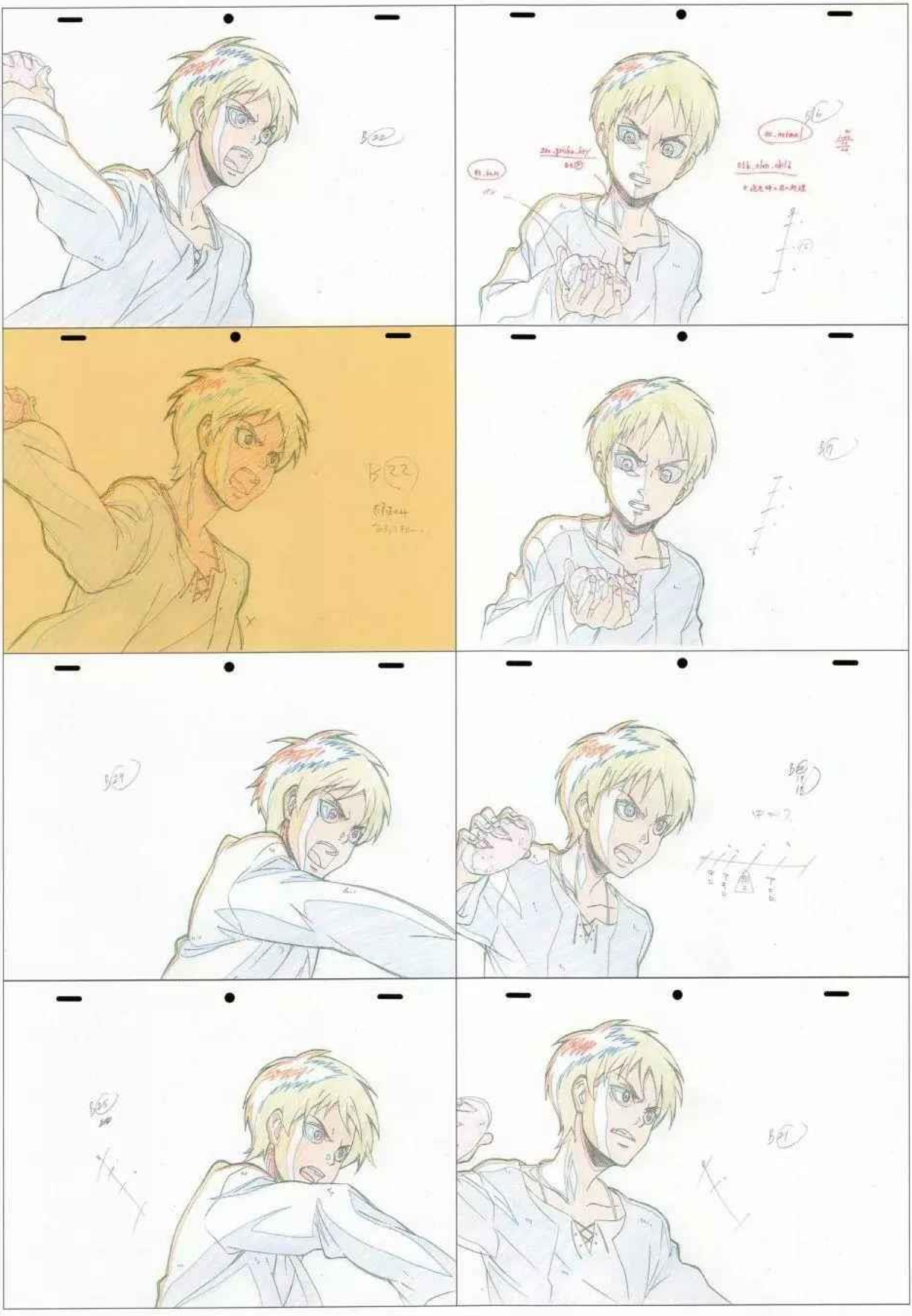












荒木哲郎コメント

パンを投げるエレン。慌ててキャッチするアルミン。ここも山田さんによるものです。
ここの2人の対立は、シリーズ終盤で取り上げるテーマと密接に関わるものとして丁寧に描く必要がありました。


エレン
B1
(瞳のHL 下光)


B2


















※こちら原画です。
A⑨

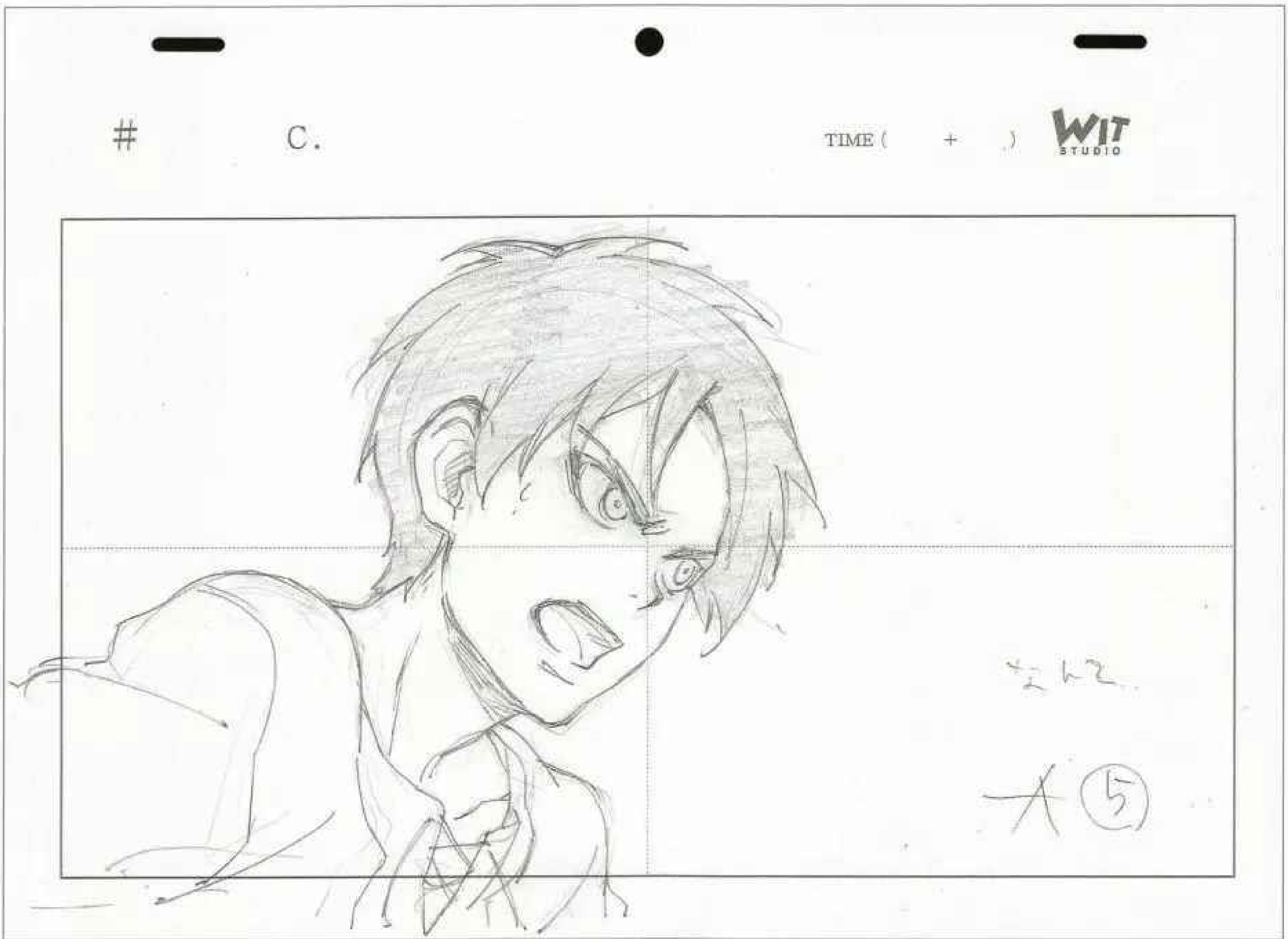

A④


A②

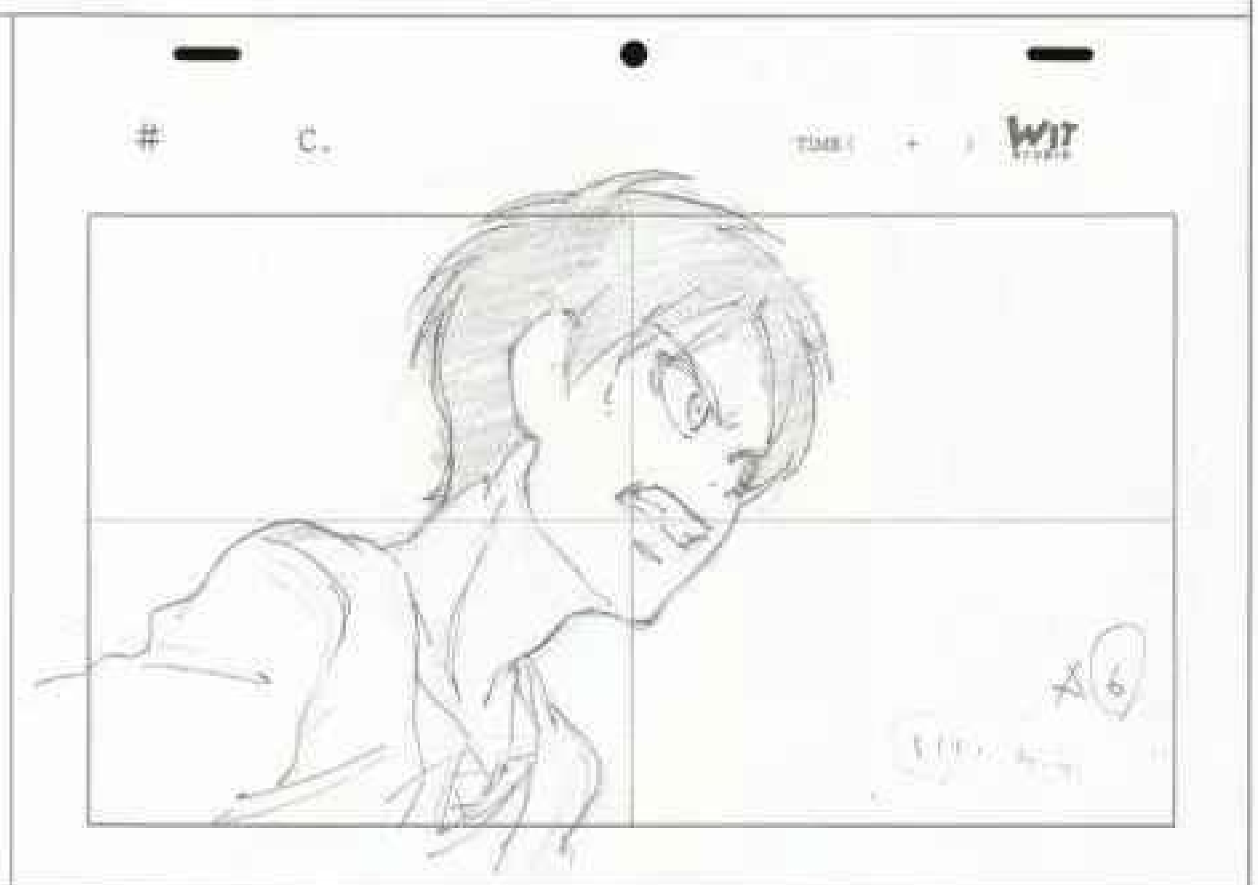

A⑤

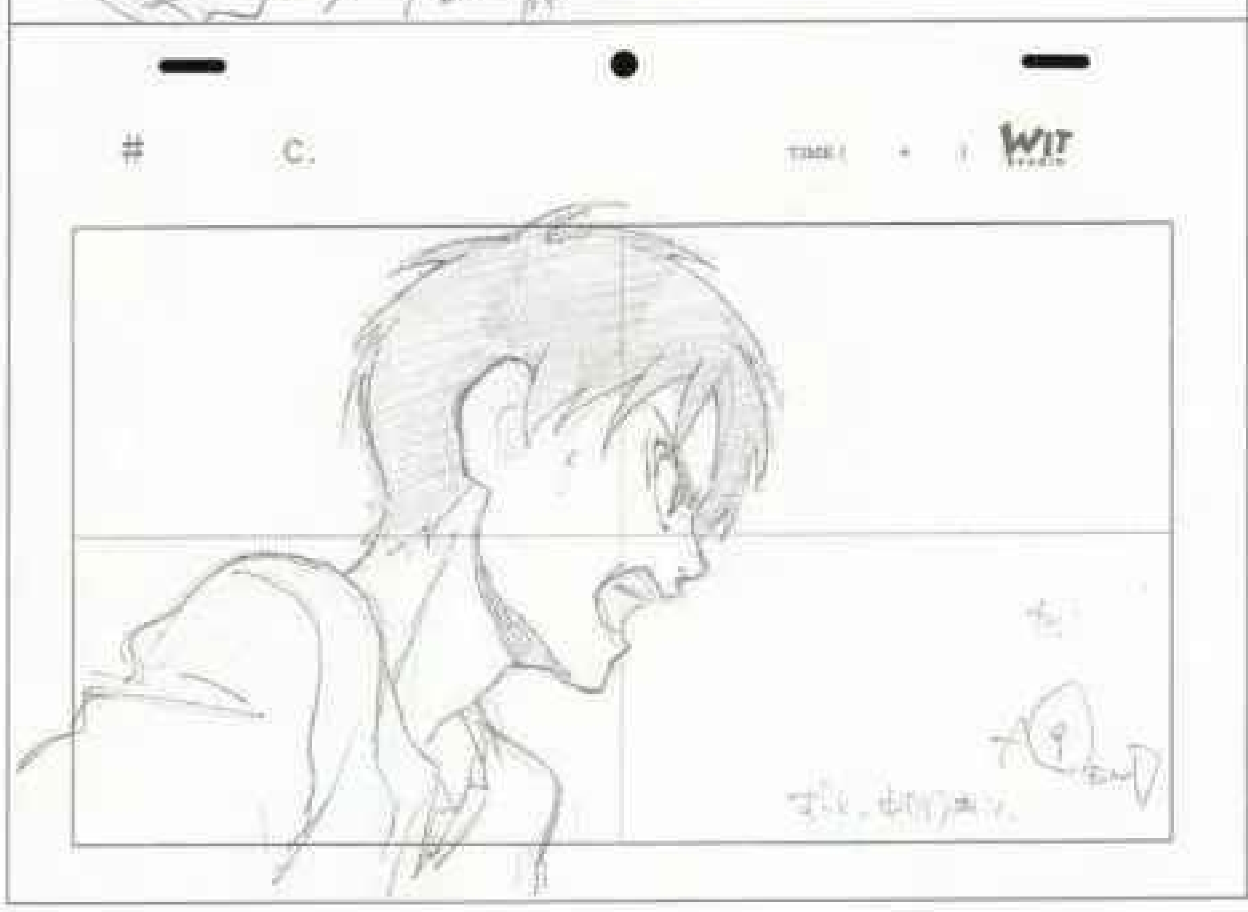

A③

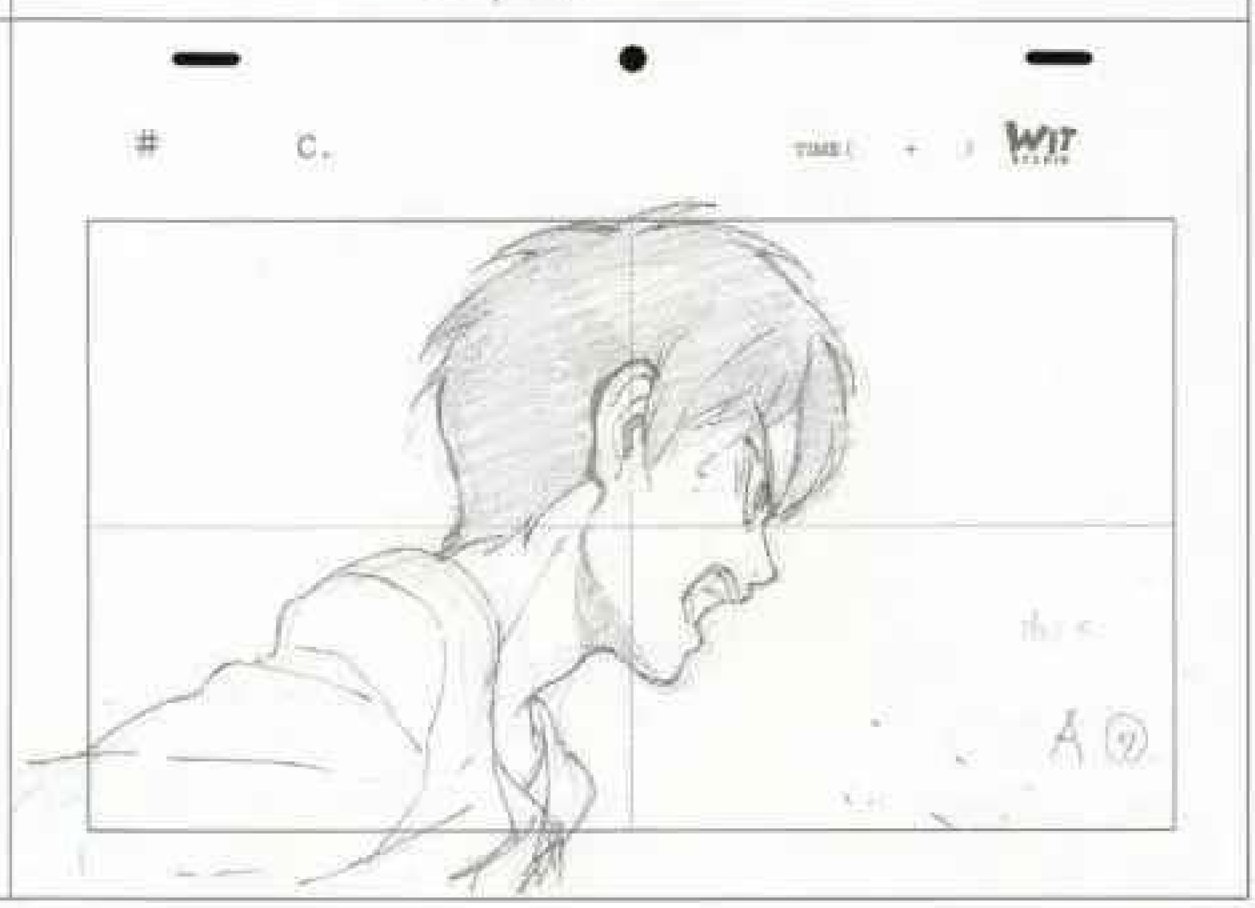

A 10
A 6
A 11
A 7
A 12
A 8
※こちら原画です。
A 13
14
15
END
A 9


#
C.
TIME (+)
WIT STUDIO
なんで…
A⑤


#
C.
TIME (+)
WIT STUDIO


#
C.
TIME (+)
WIT STUDIO


#
C.
TIME (+)
WIT STUDIO


#
C.
TIME (+)
WIT STUDIO

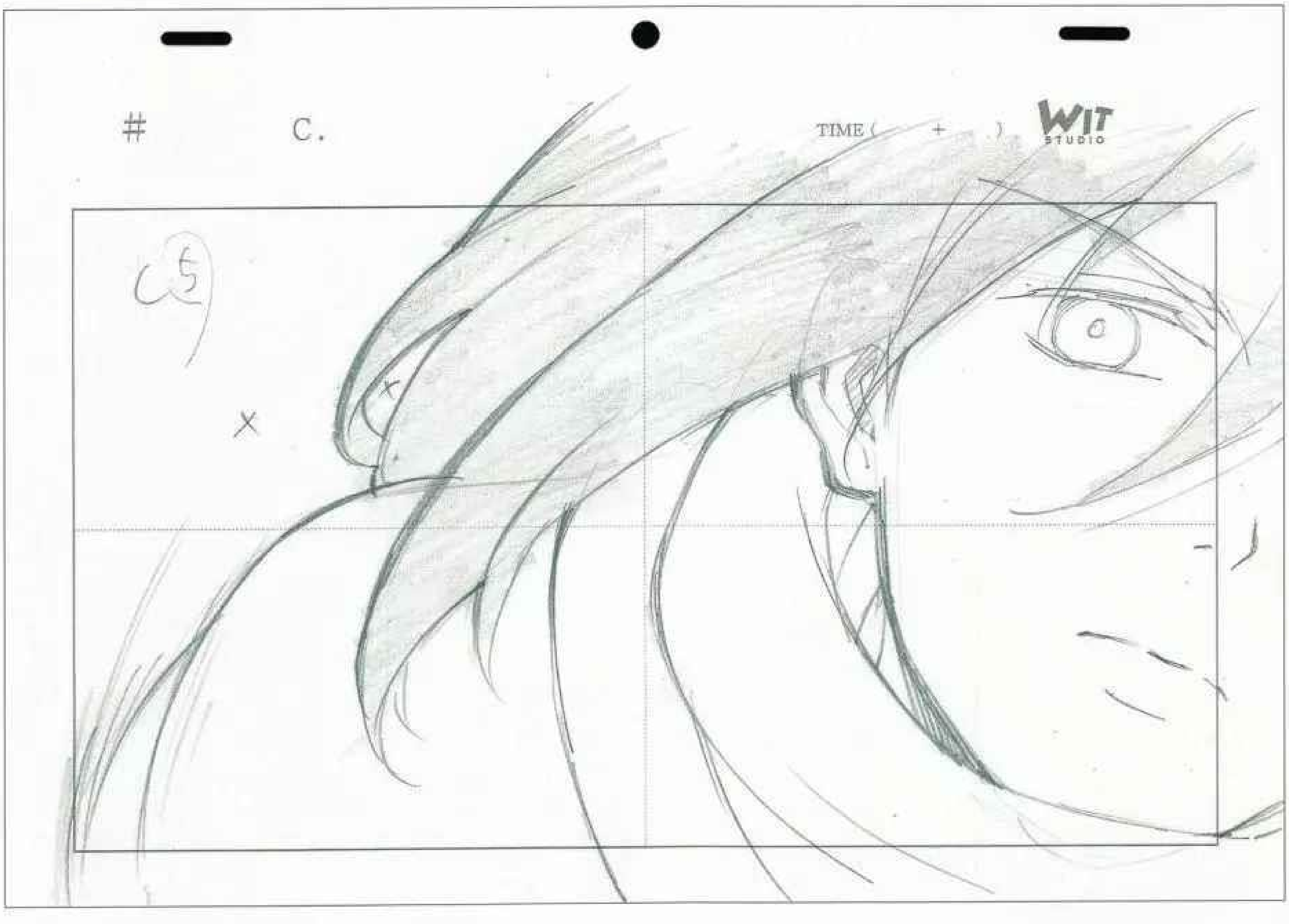

C.
TIME (+)
c②

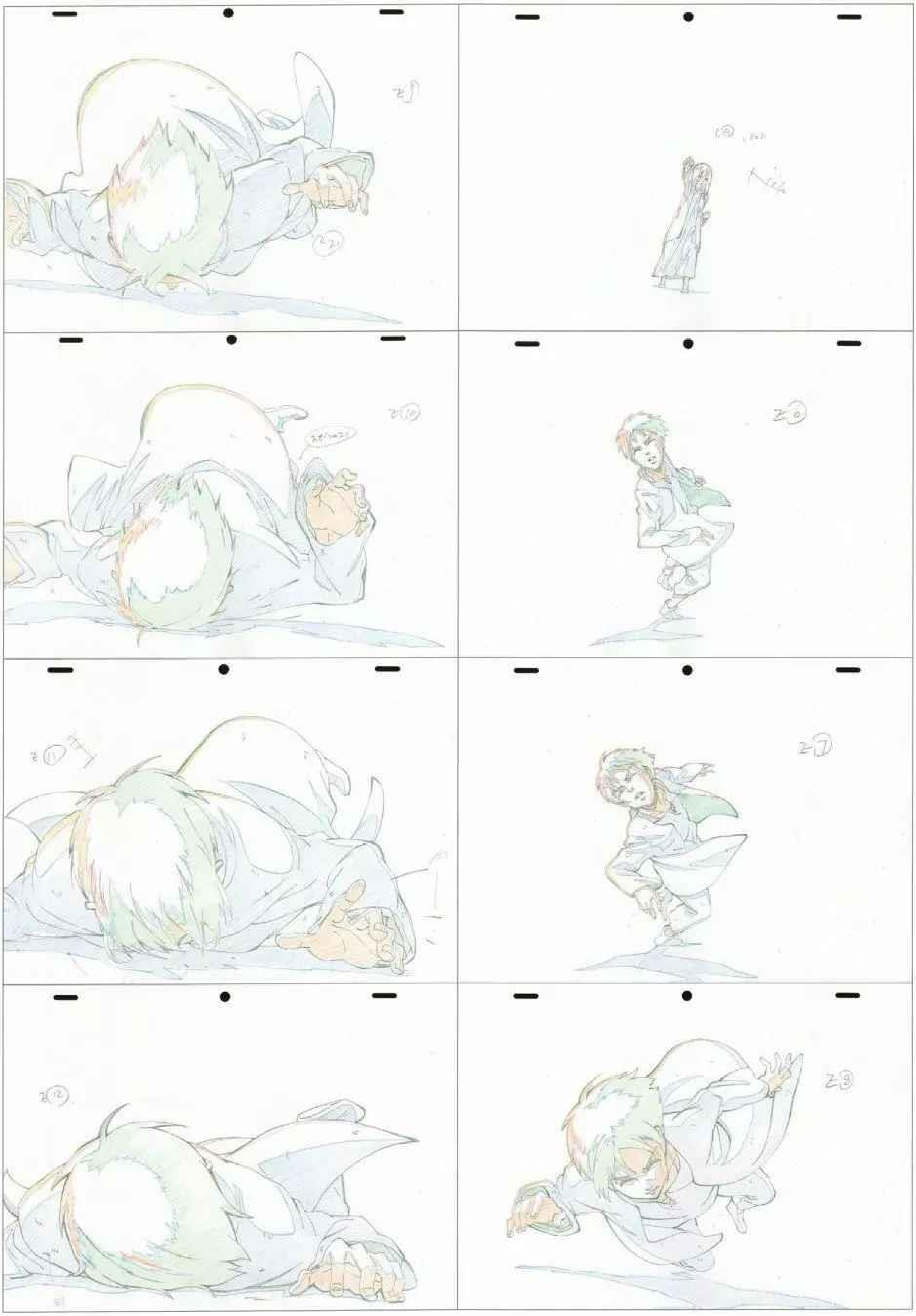

c②

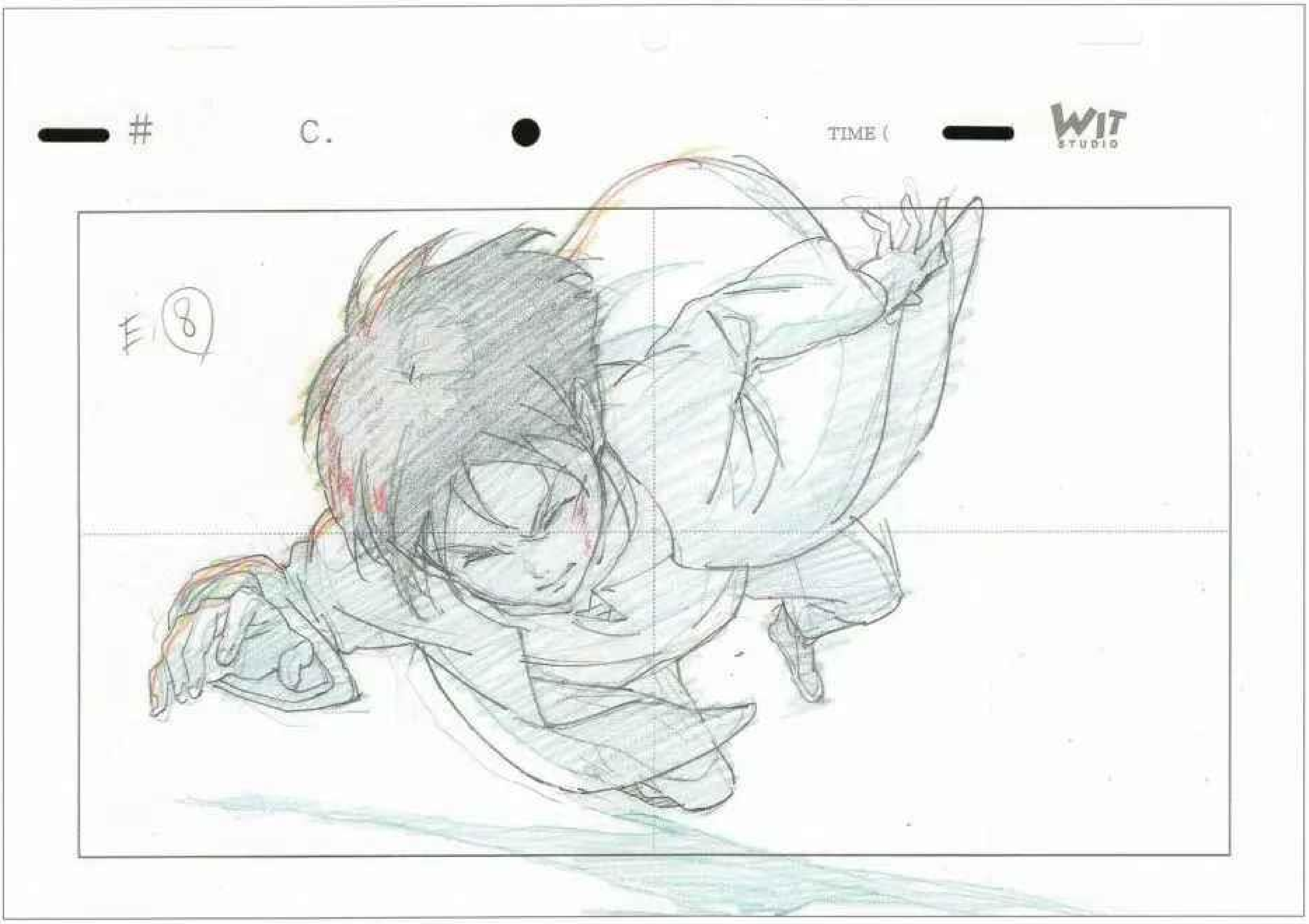

C③


C③


c4

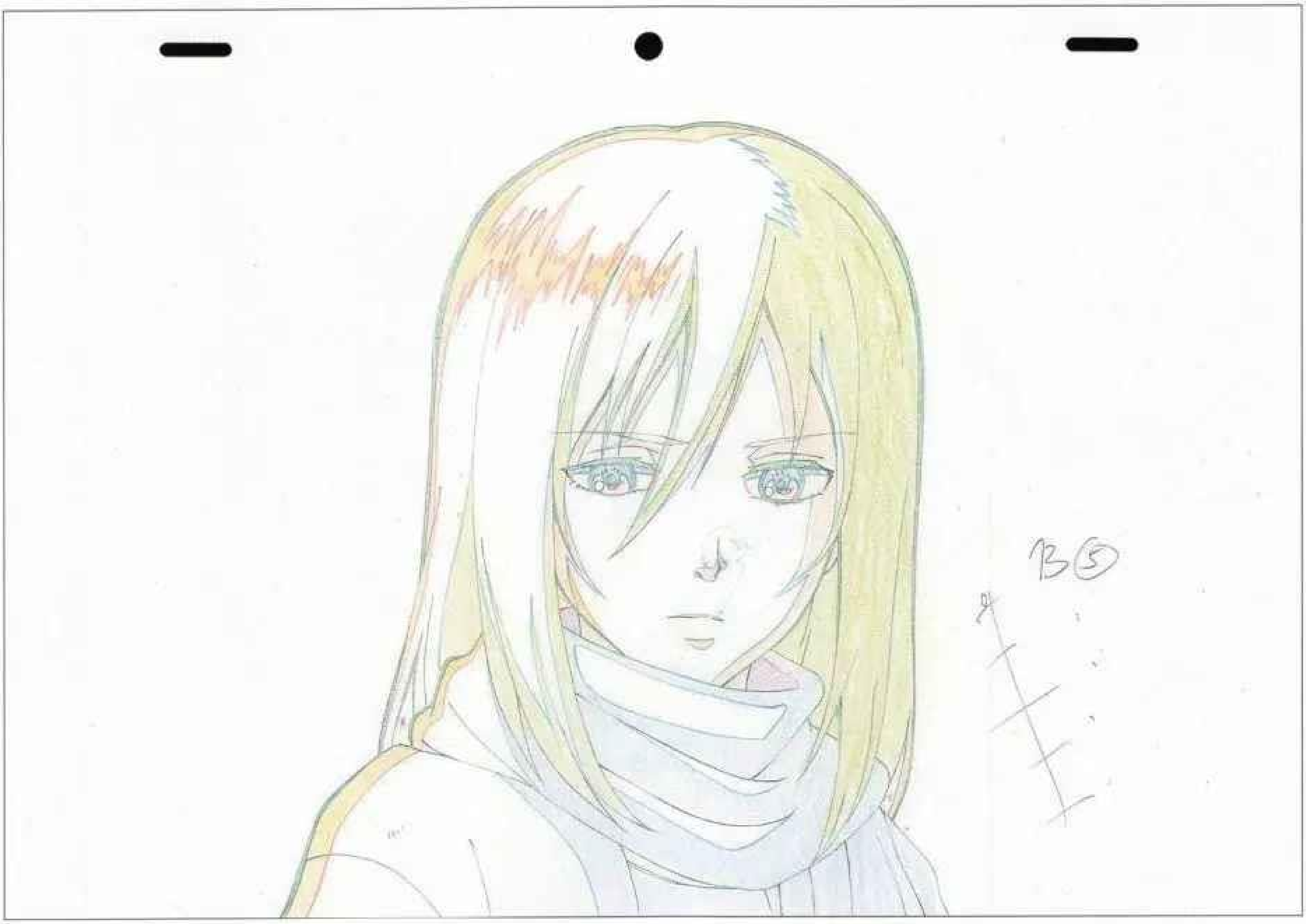

C. TIME (+)
WIT STUDIO
c5



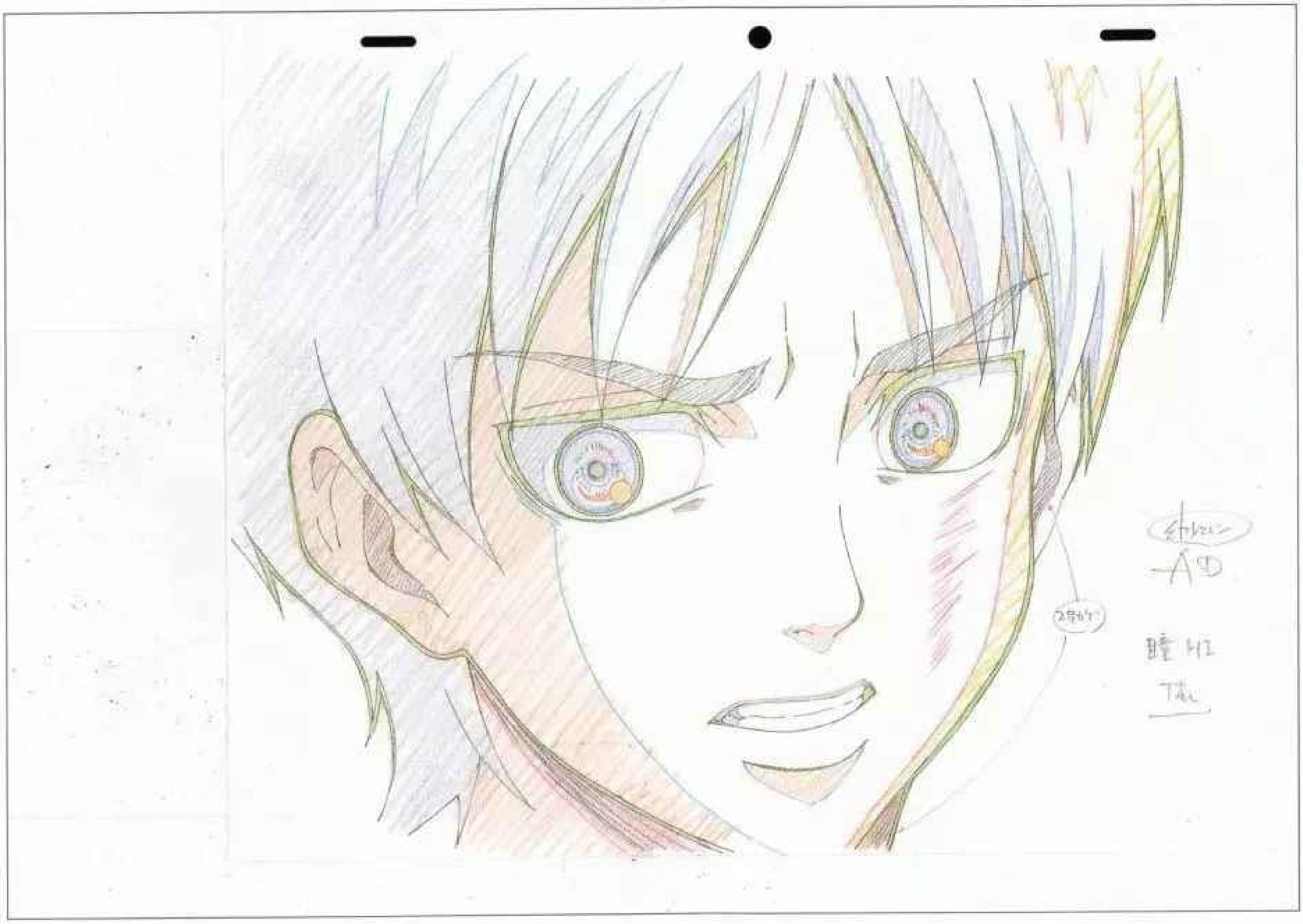


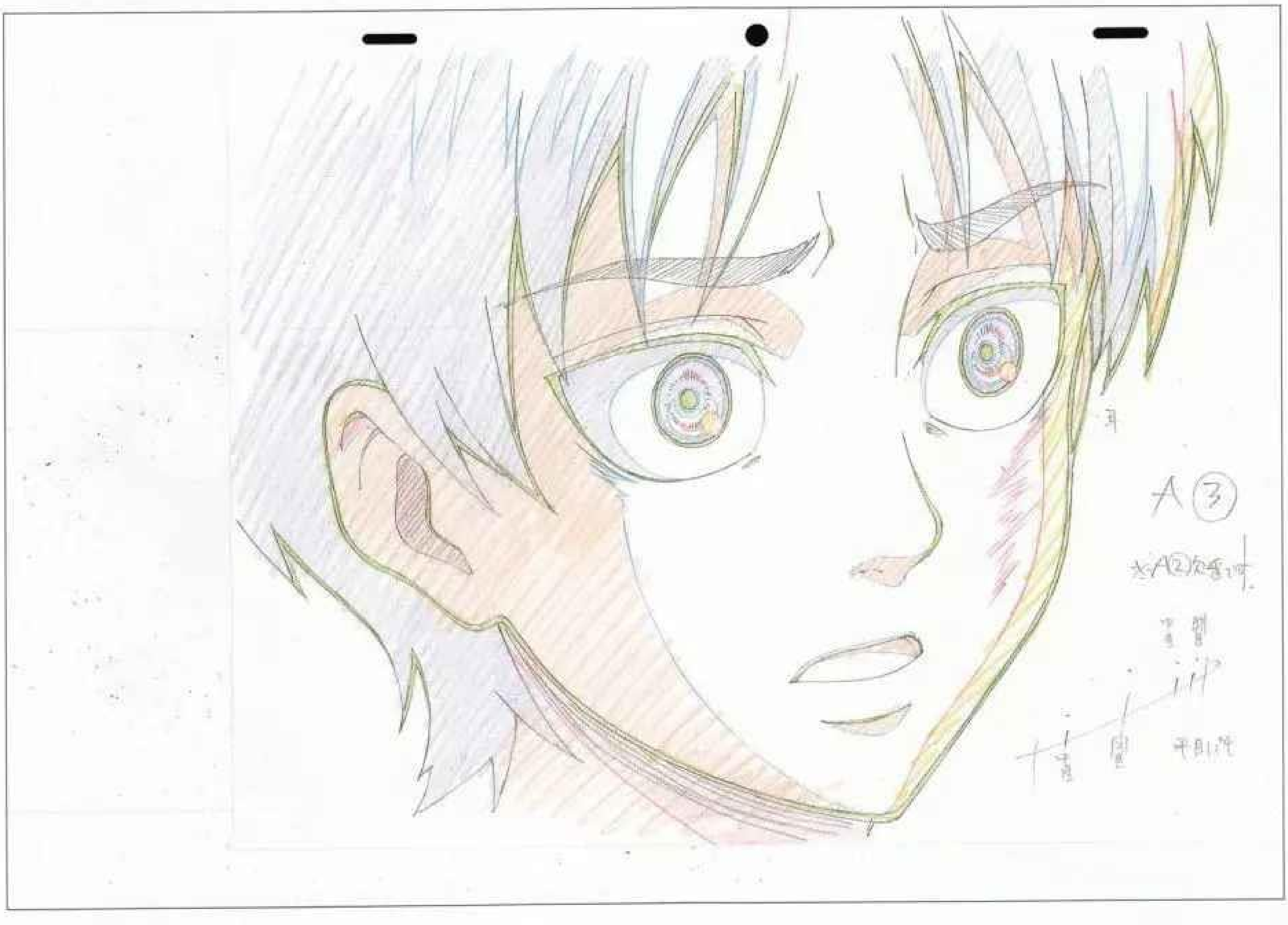


|荒木哲郎コメント| ミカサのパンチ。
可愛くて強い女の子は、すべてをねじ伏せる絶対的な正義なのです。

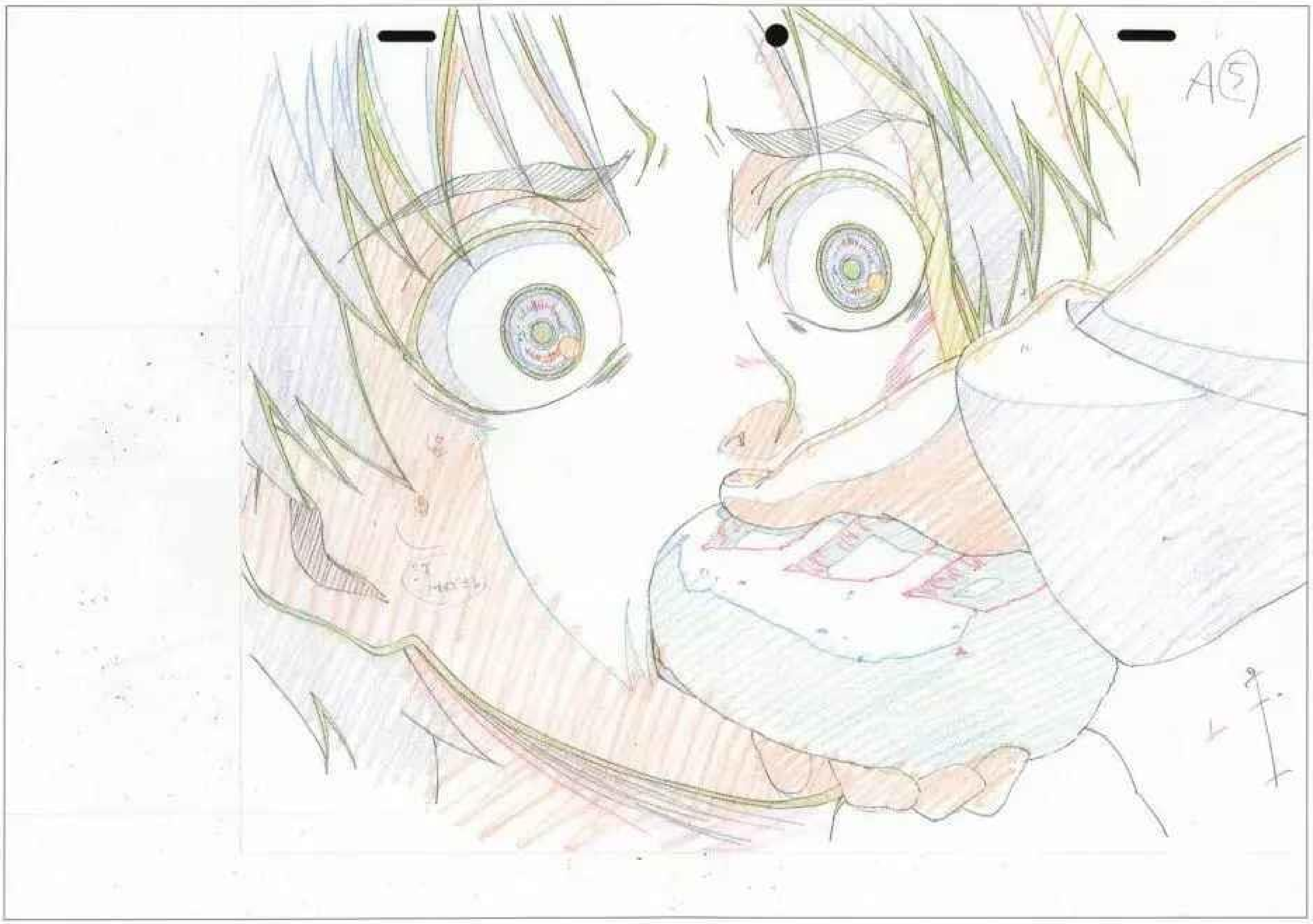

B ⑤


B ⑥
-END-




A③


A④


A⑤


B4


B5

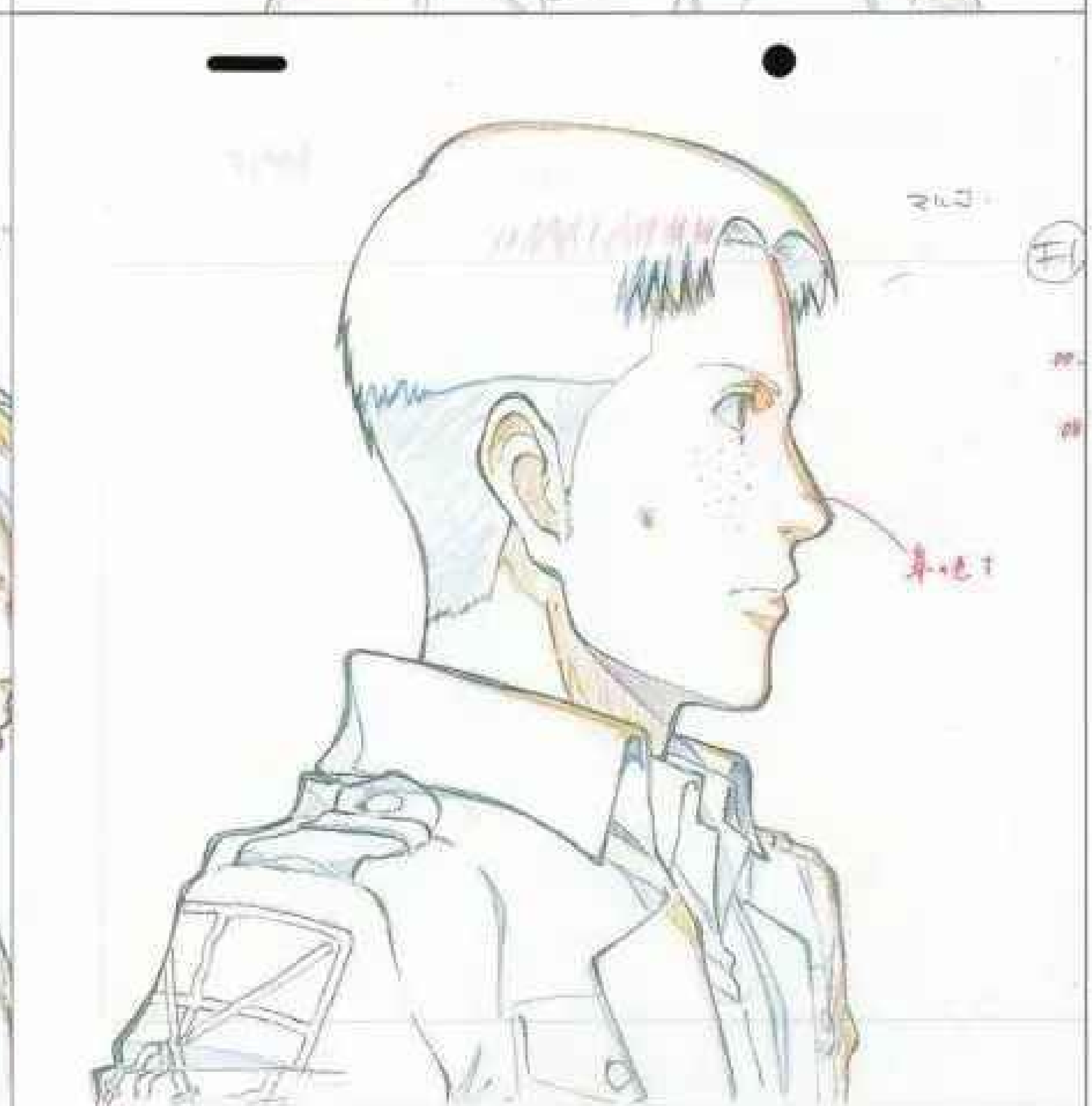


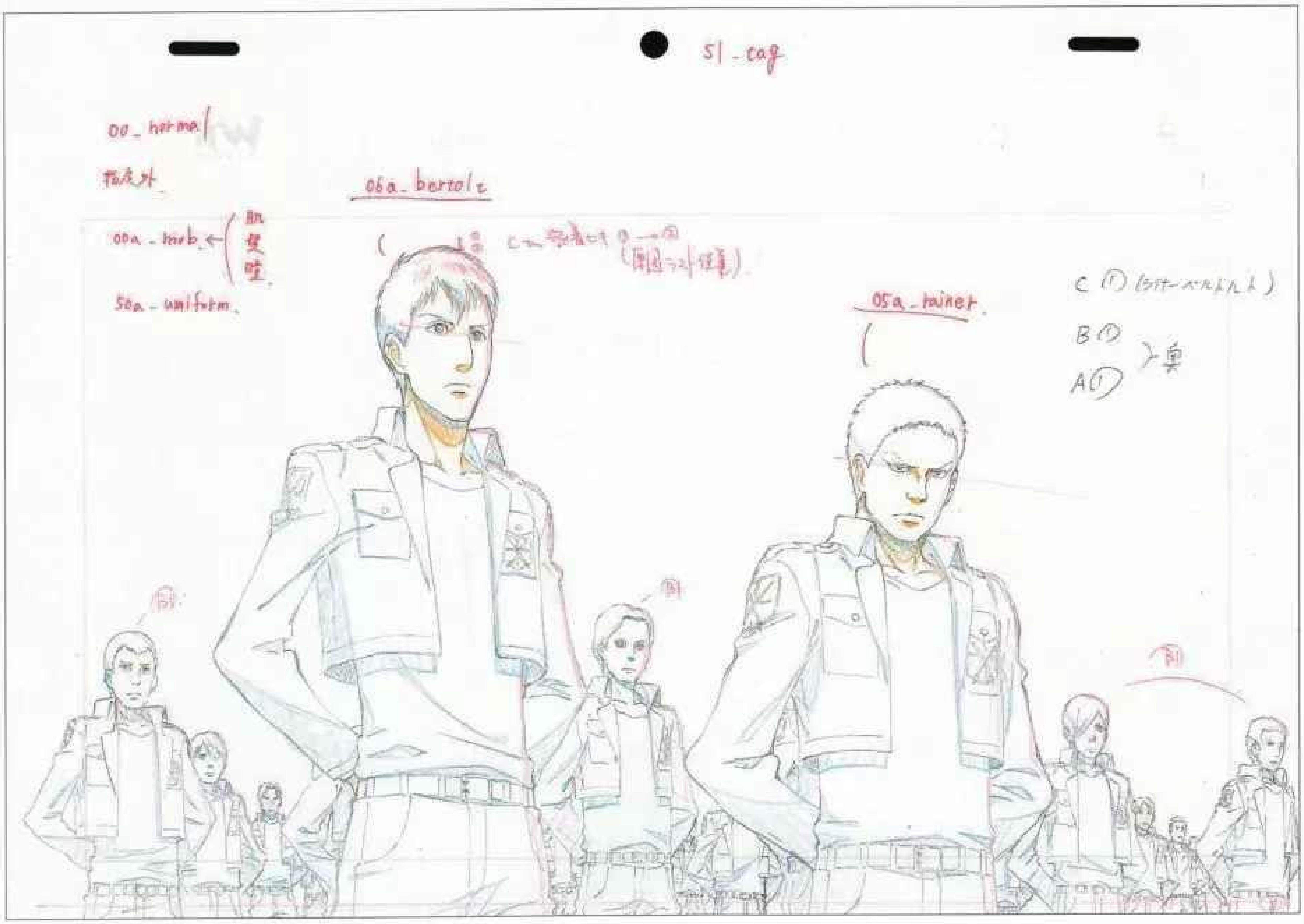


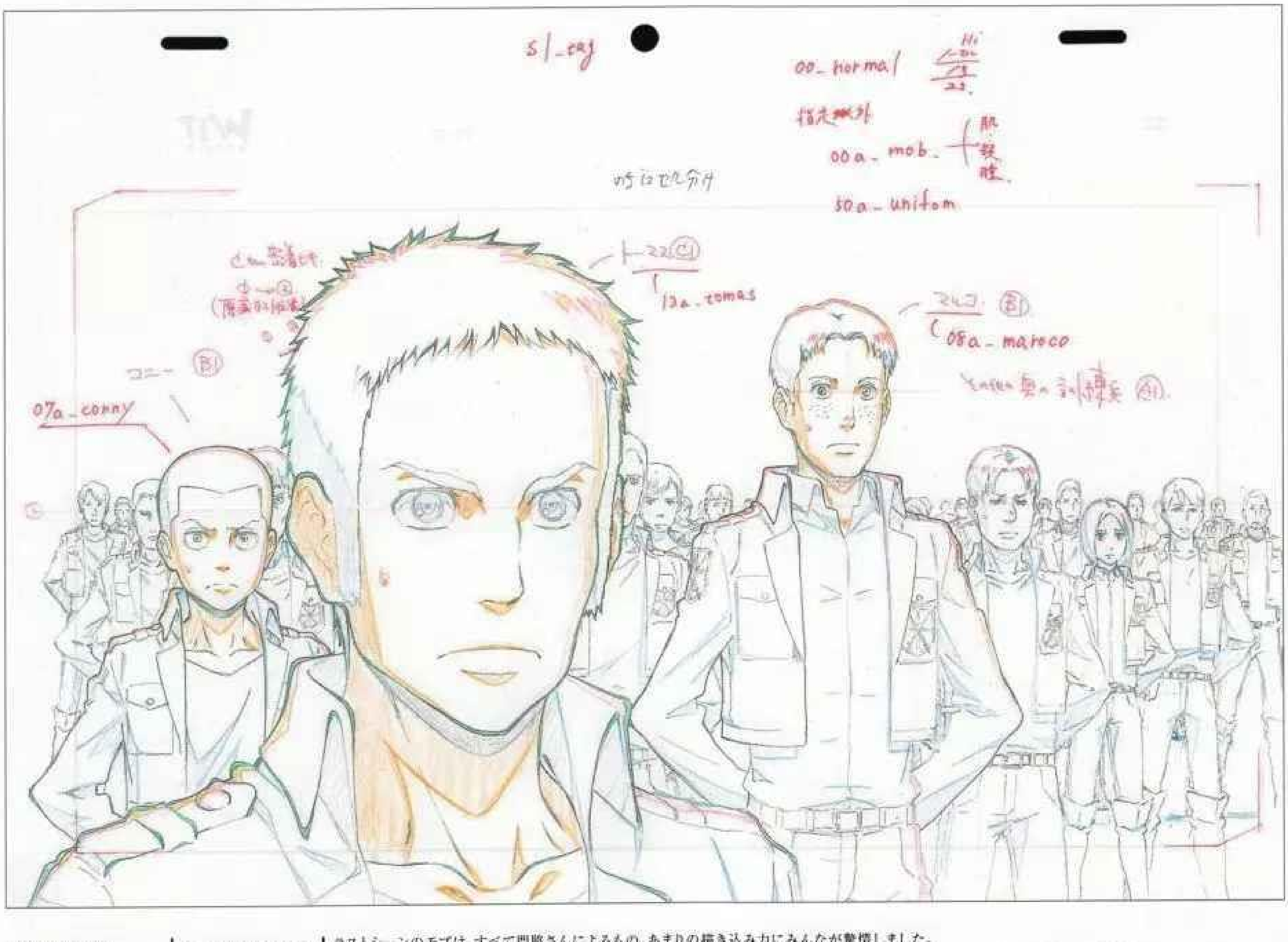






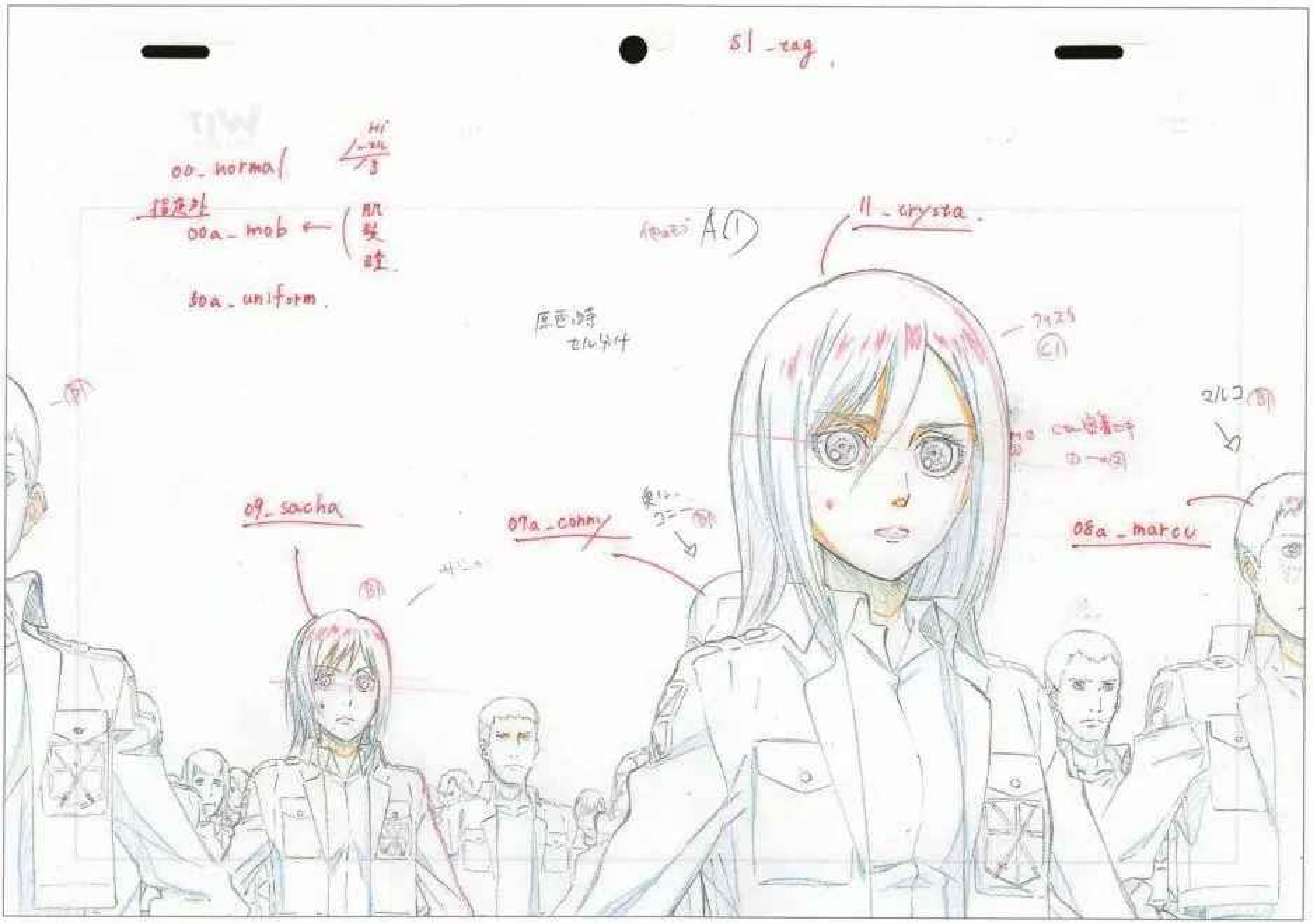






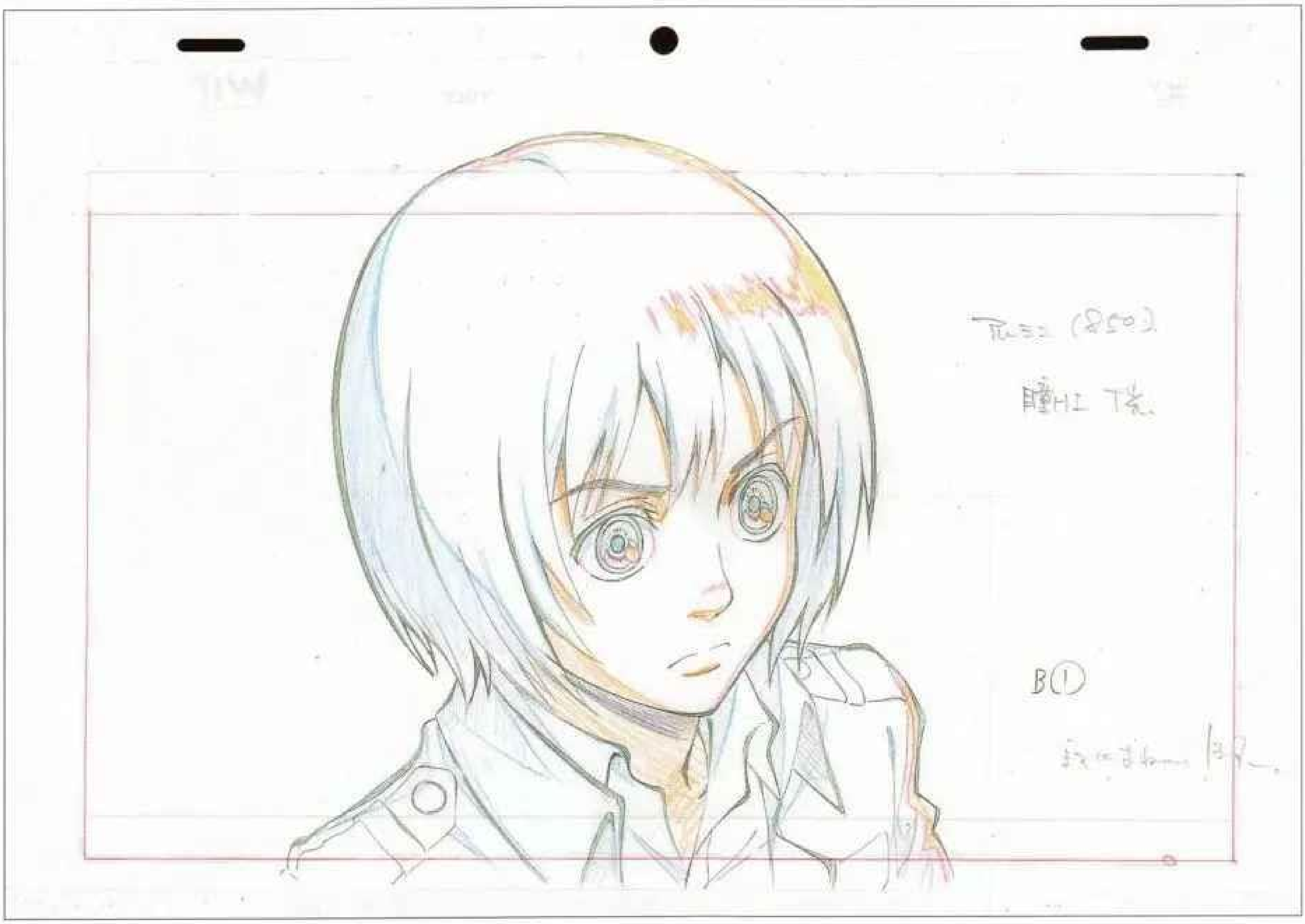
荒木哲郎コメント

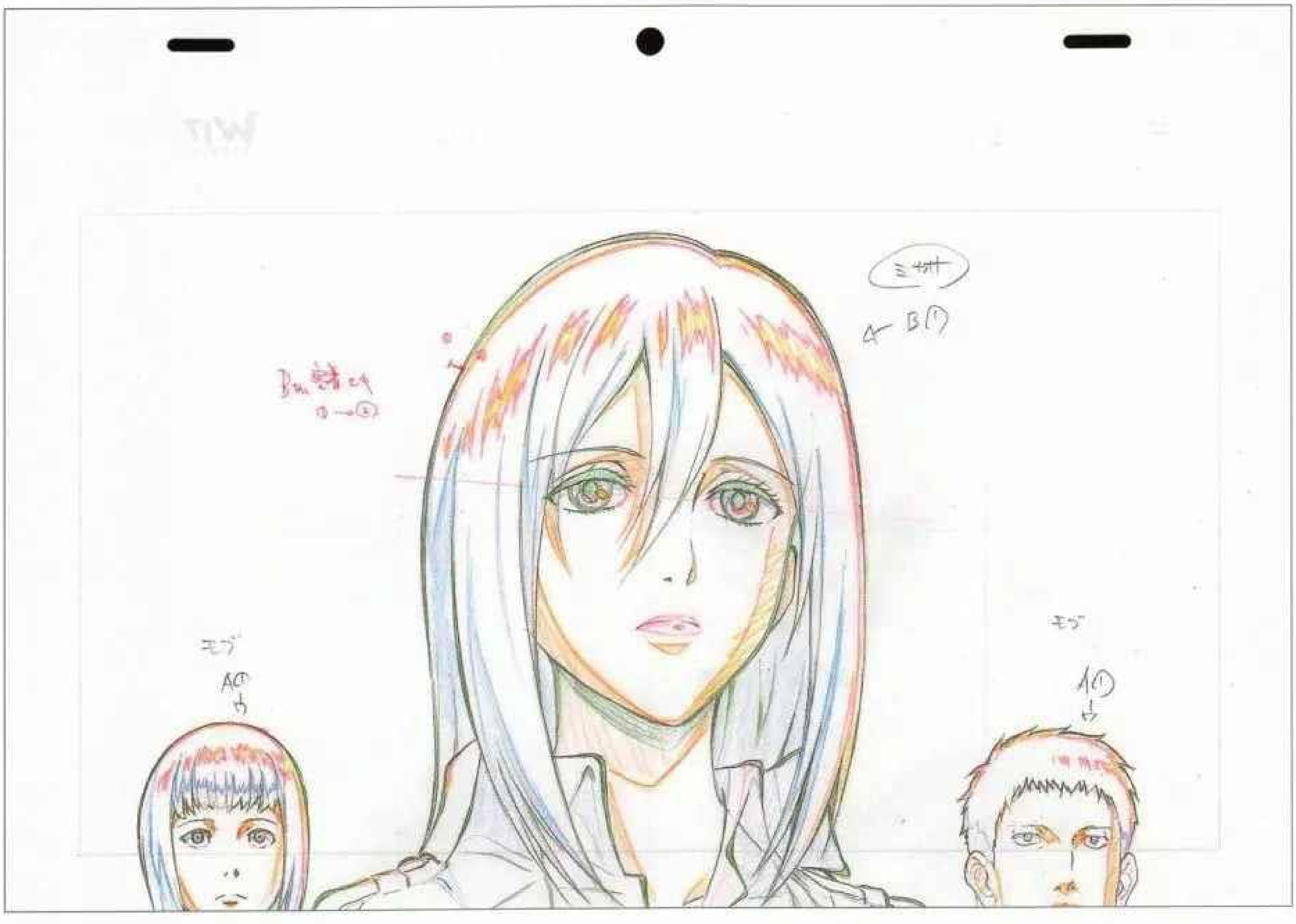
ラストシーンのモブは、すべて門脇さんによるもの。あまりの描き込み力にみんなが驚愕しました。
小さい人物まであまりによく描いてあるので、その後モブキャラが出てきたらこの絵の中から指定する、というのが恒例になりました。


51_tag
00_normal
00a_mob
50a_uniform
11_crysta
09_sacha
07a_conny
08a_marcu
マルコ

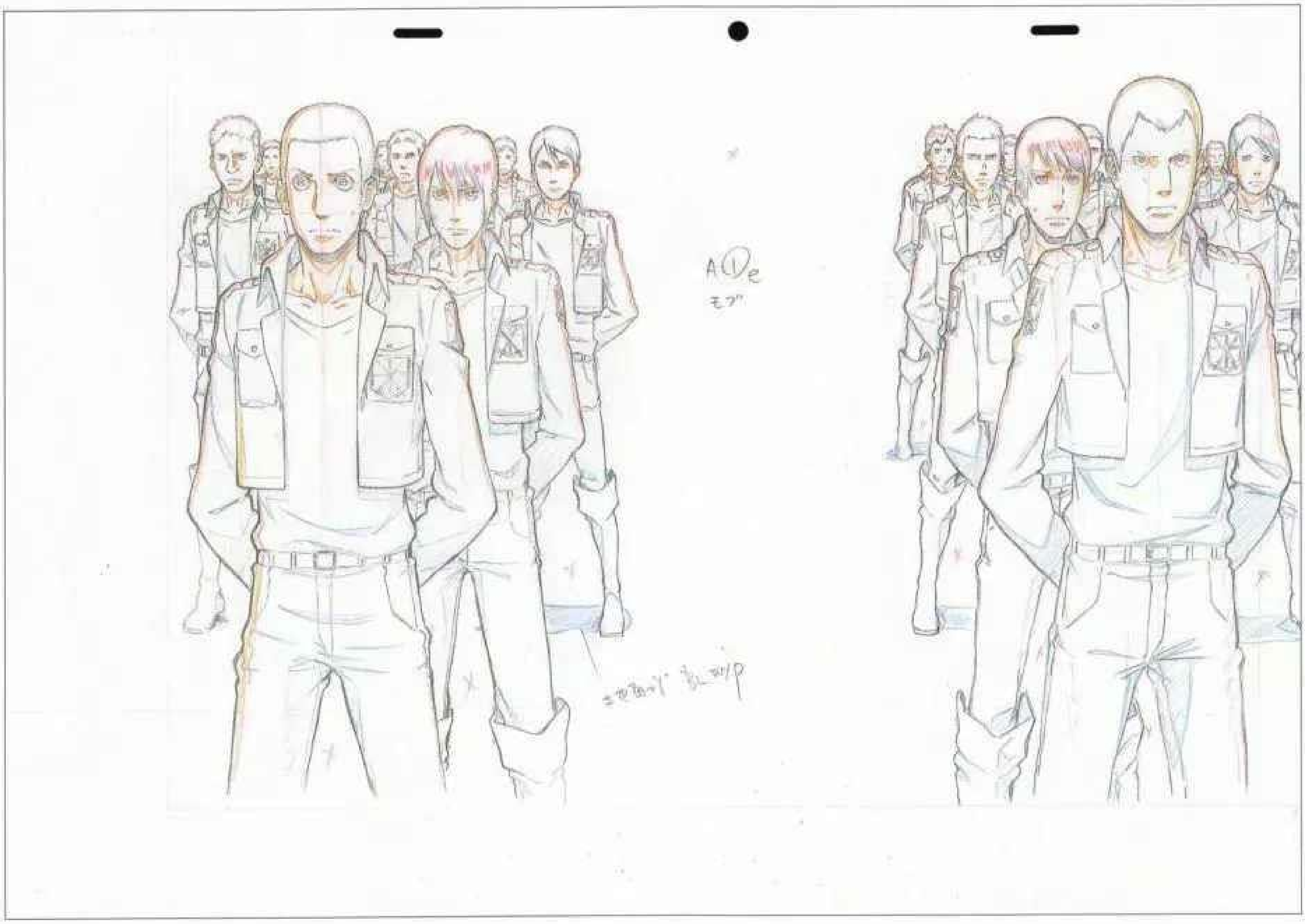
修正


C①





荒木哲郎コメント ミカサとクリスタが可愛いですね。それもそのはず、門脇さんは今までどちらかと言うと可憐な美少女の絵がメインの守備範囲だとみんなが思っていたので、狂気の人間たちをあんなにも迫力をもって描けることが驚きでありました。

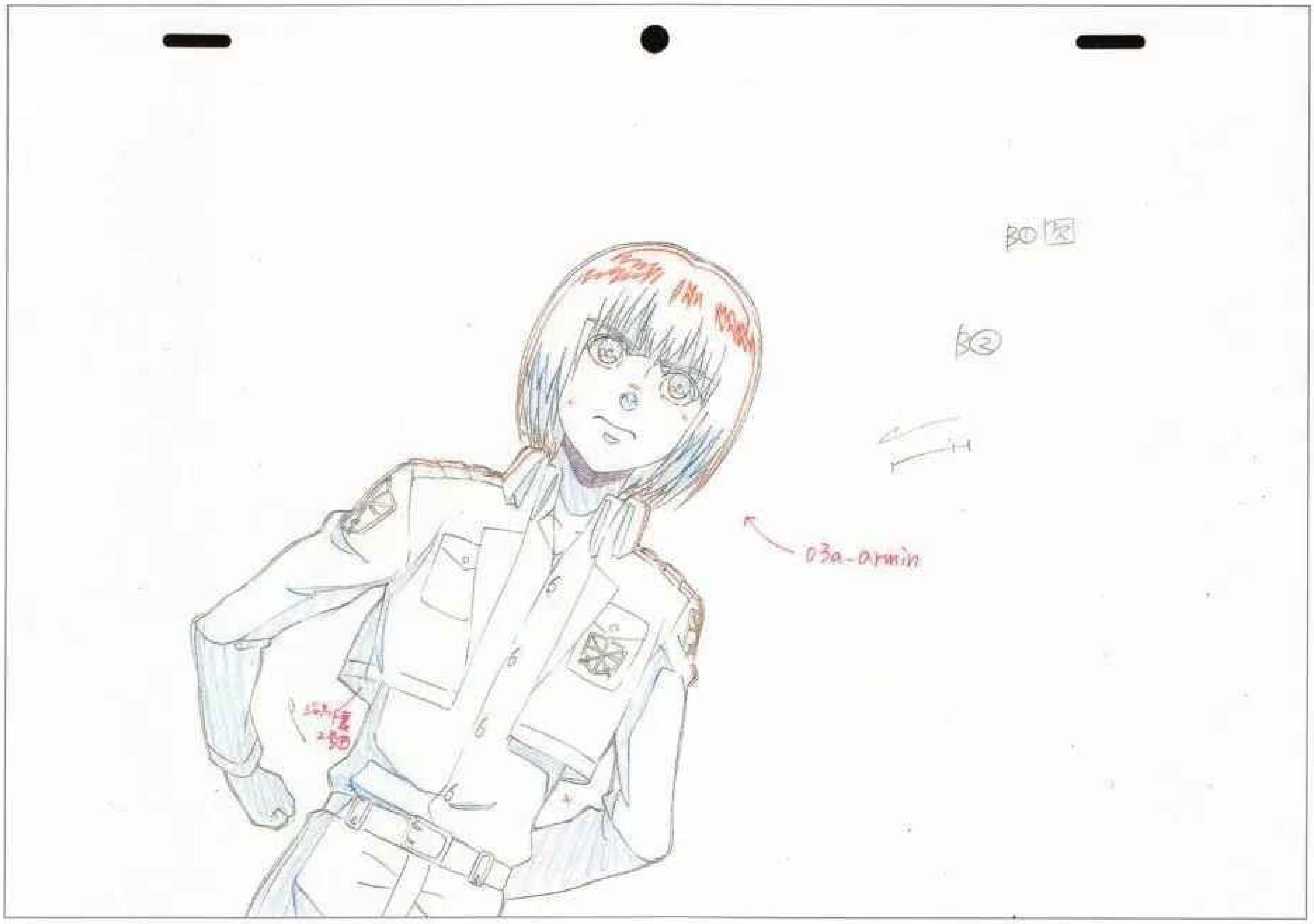


修正




エレン


B 2


B②
03a-armin


B③



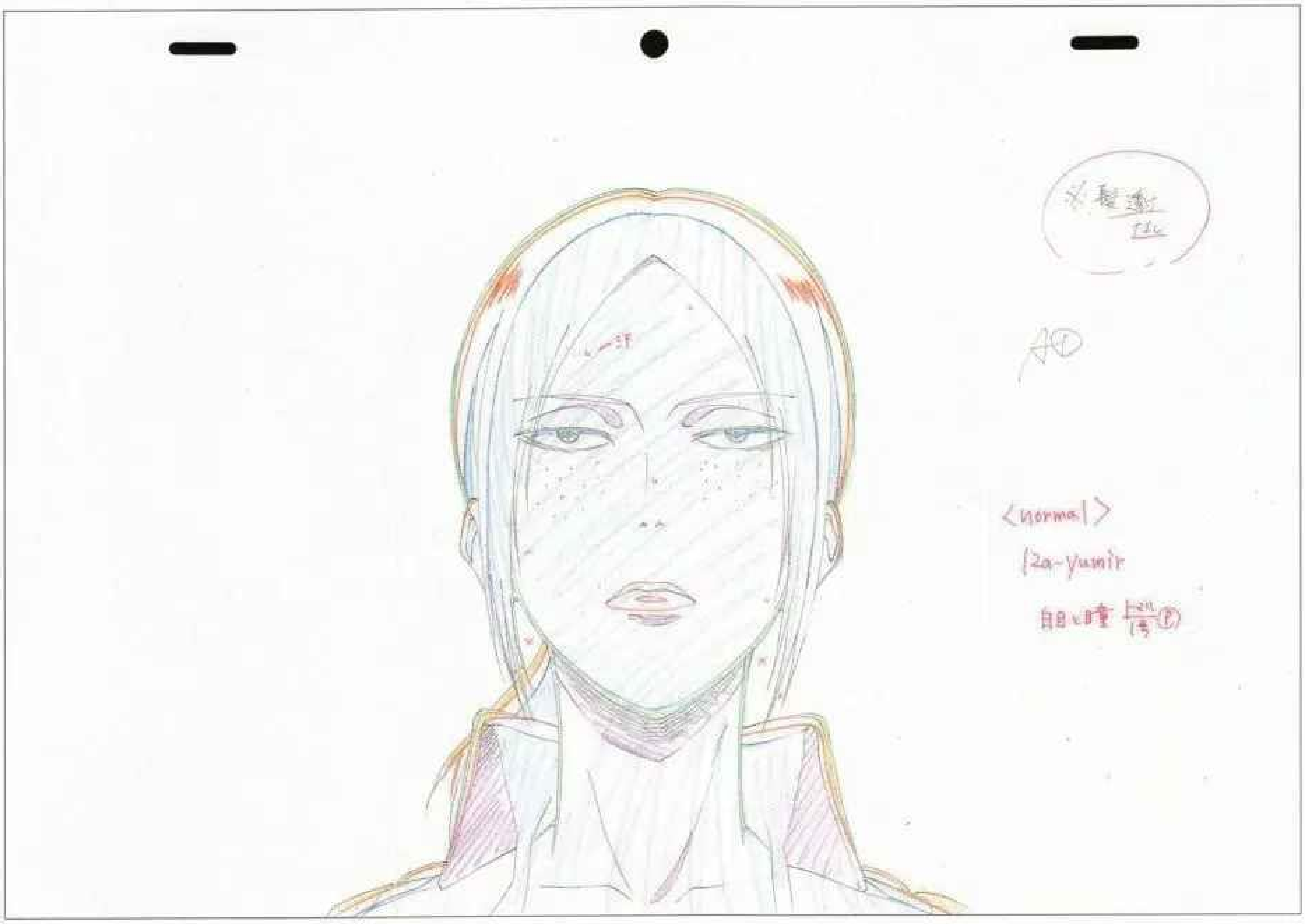


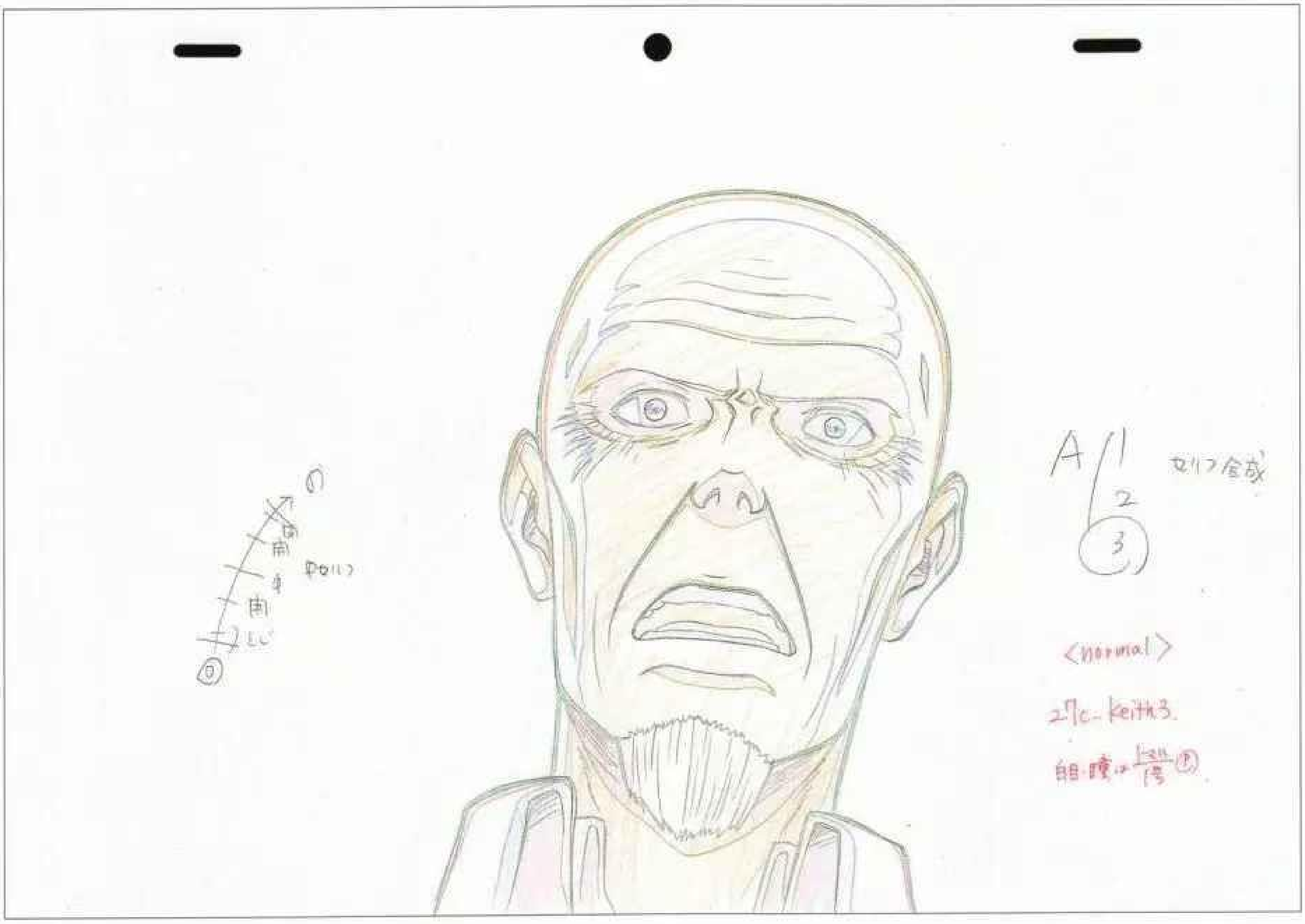
荒木哲郎コメント

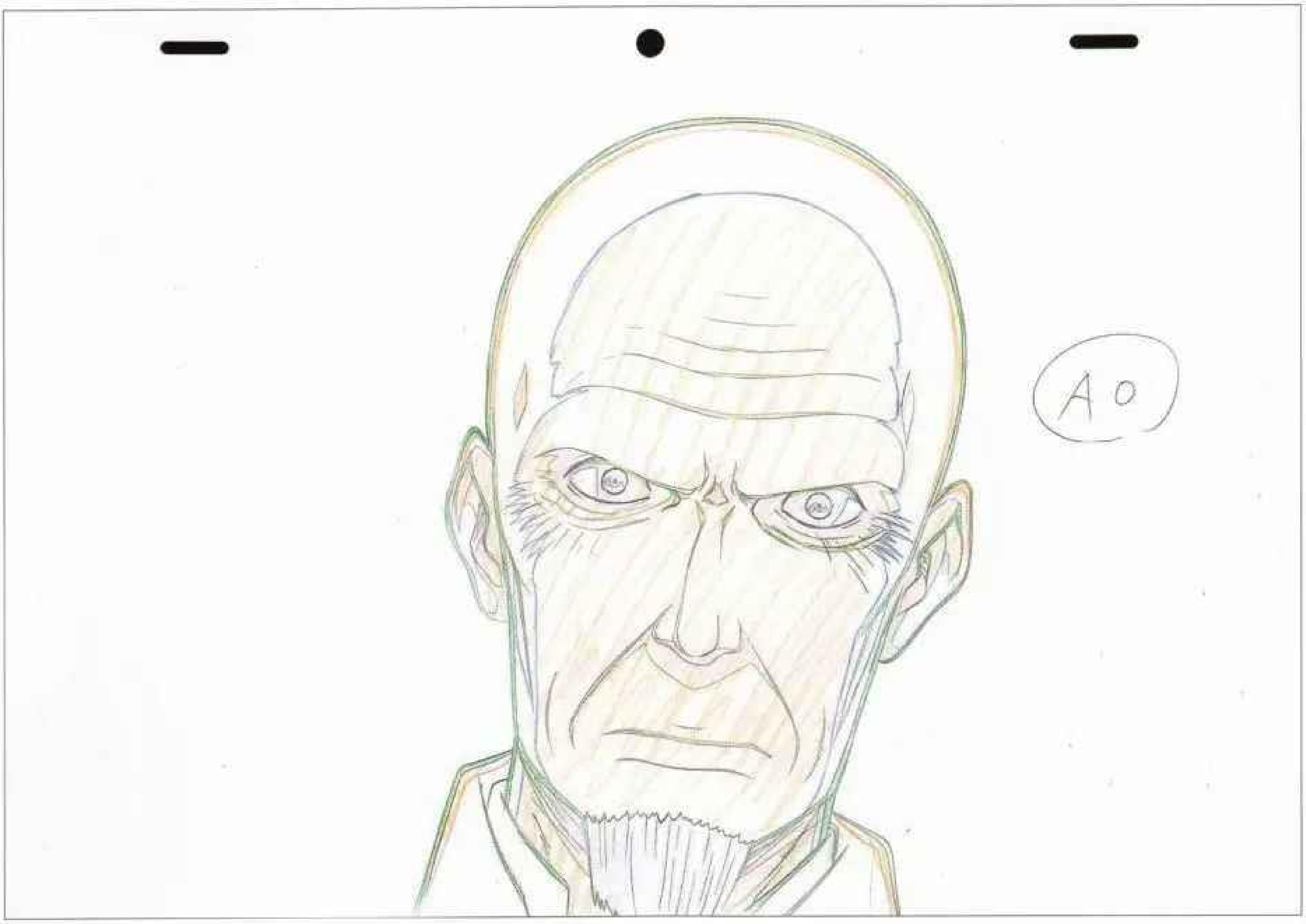
浅野恭司さんの絵が本格的に画面を支配しだすのは3話から、という印象でした（1話は原画さんが上手いのでサポートに回った印象）。骨太な絵でありつつ繊細で美麗、まさにこの作品を代表するに相応しいアニメーターだと思います。

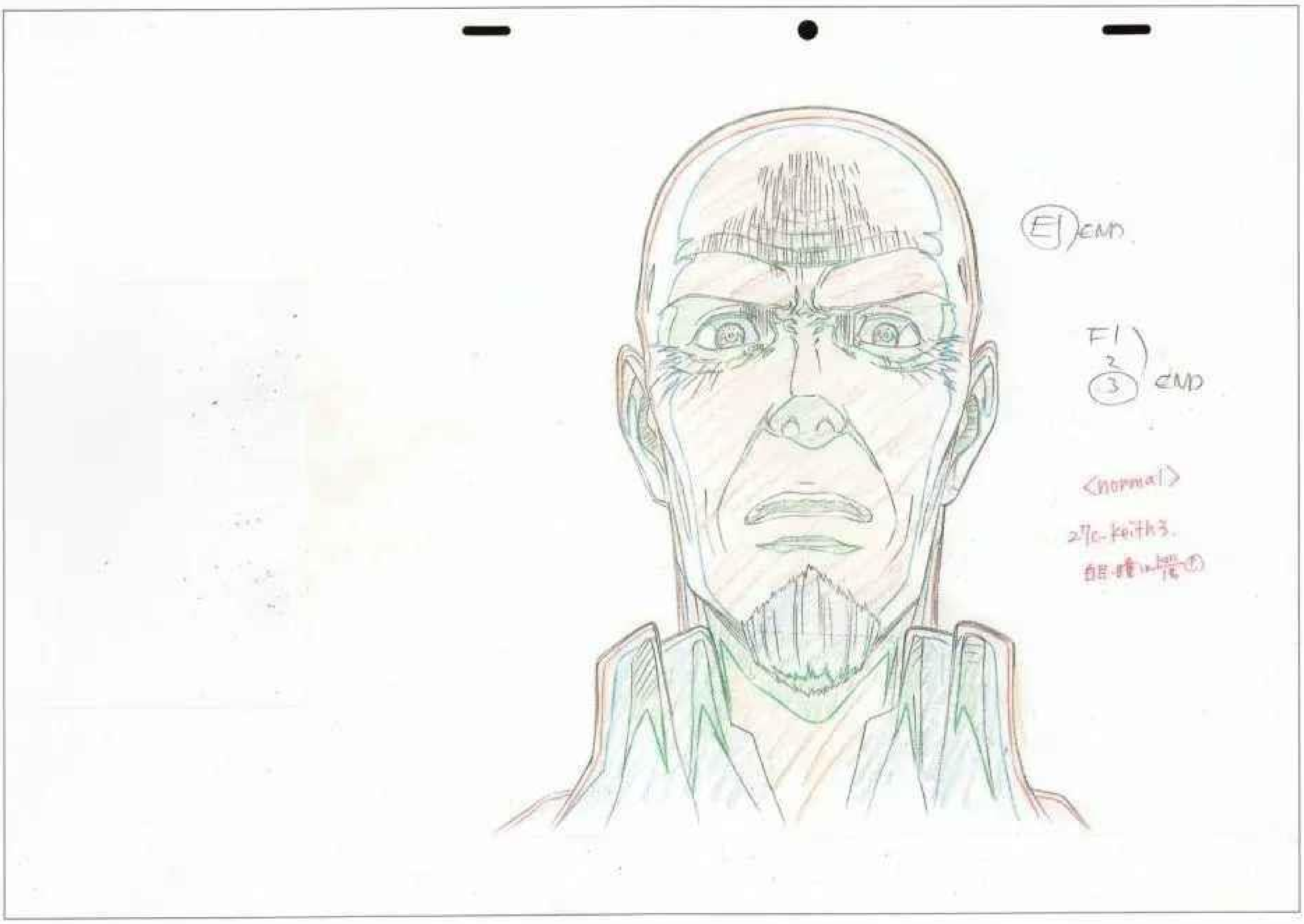

Oba-reiner
Oba-bertolt

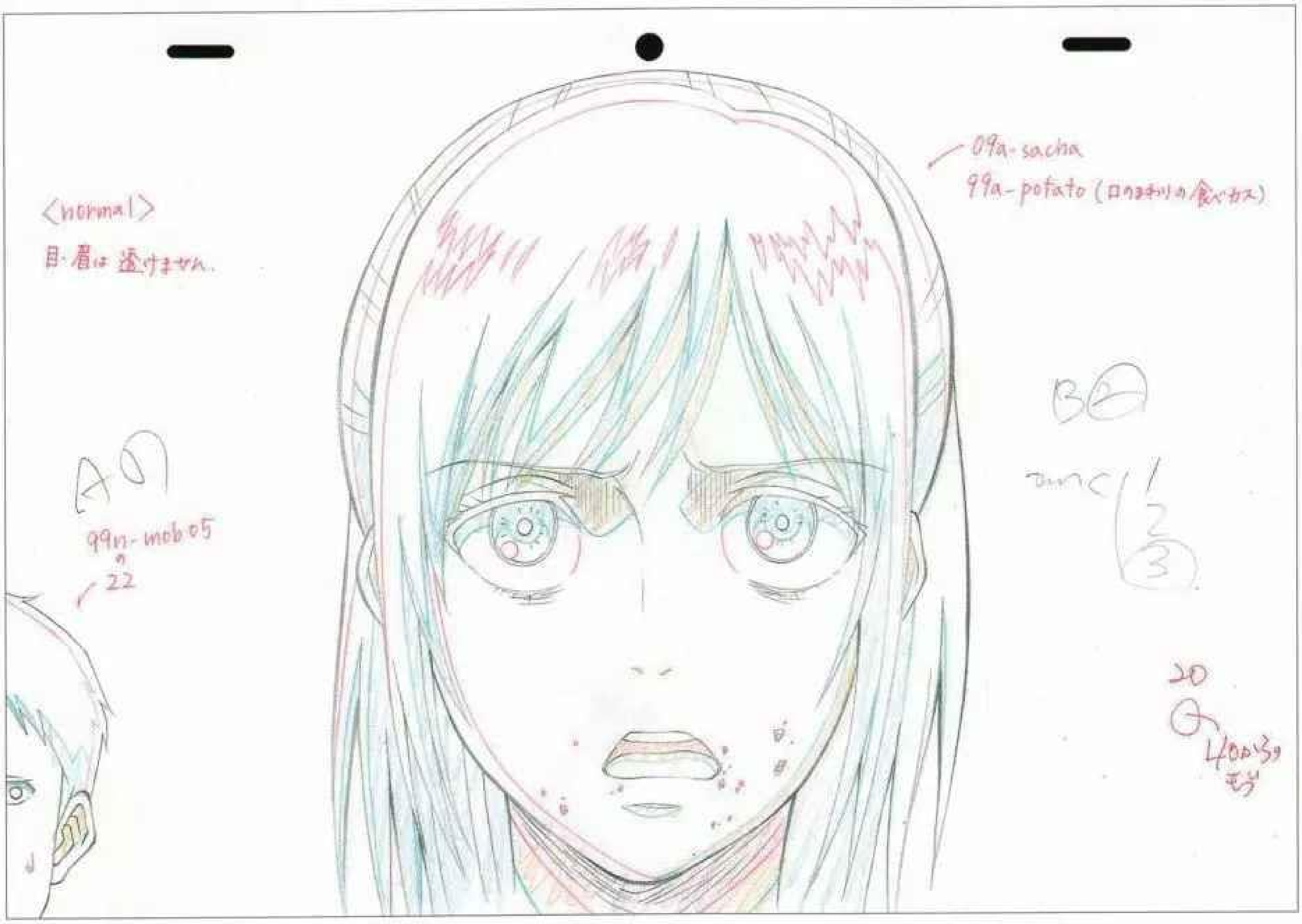

Ola-elen.

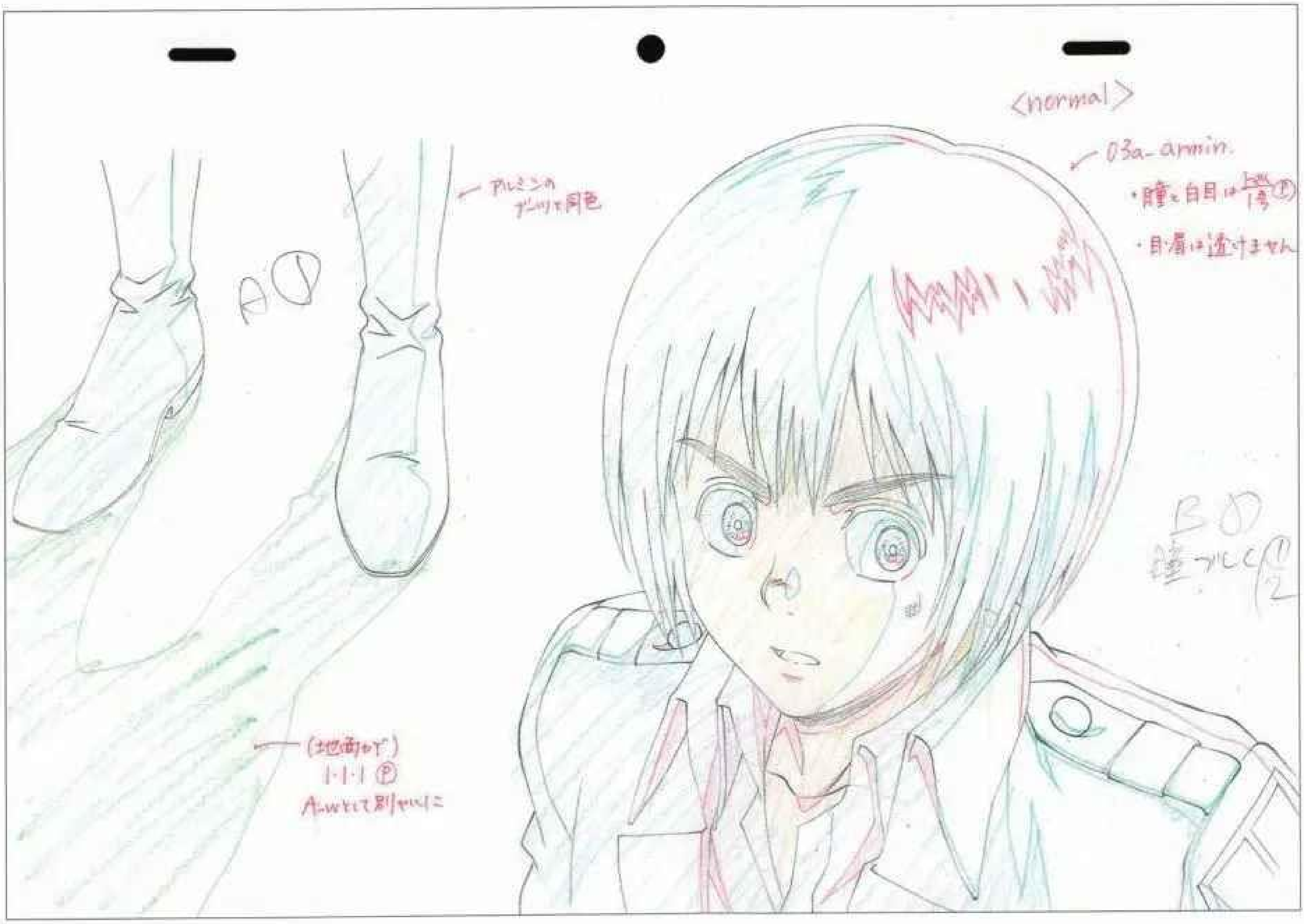

<normal>
12a-yumir


<normal>
27c-keith3


A0


E1 END
F1 2 3 END
<normal>
keith


<normal>
目・眉は透けません。
09a-sacha
99a-potato (口のまわりの食べカス)
A①
99n-mob05
B②
20
40から


<normal>
03a-armin.
・目・眉は透けません
アルミンのズボンと同色
A①
B①
(地面がで)
1・1・1 ⓟ

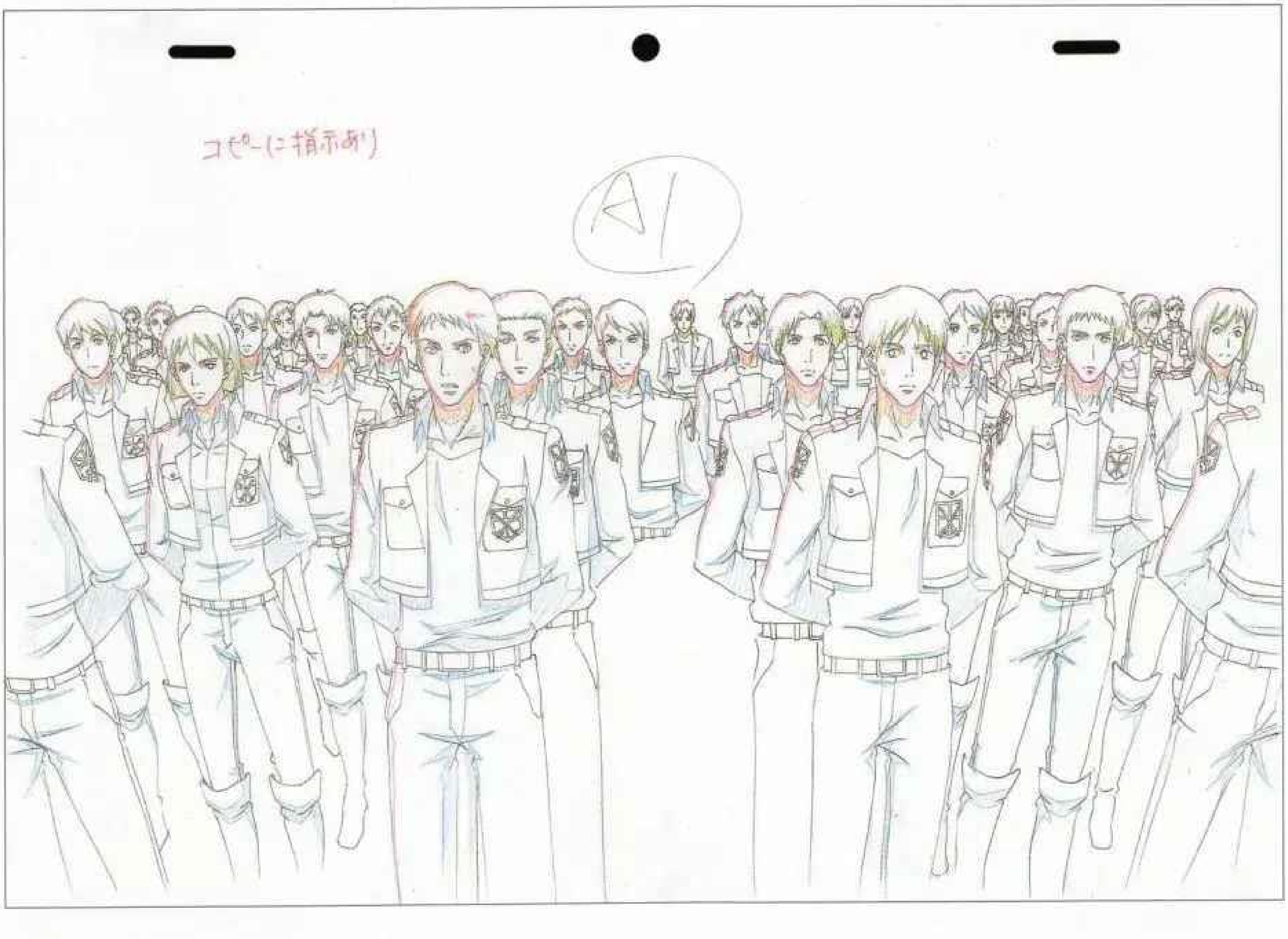




サシャが芋を食べているシーン。半分と言いながらよく見るとキースに渡すほうが小さい、と打ち合わせで説明したら、作業時どんどん小さくなってついにこれしかもらえなくなってしまいました。

荒木哲郎コメント


B4
END
C
1
2
3
END
アゴパクひろう。
(セリフ)


コピーに指示あり
A1


A②


<normal>
27c-keith3
A③
99a-potato

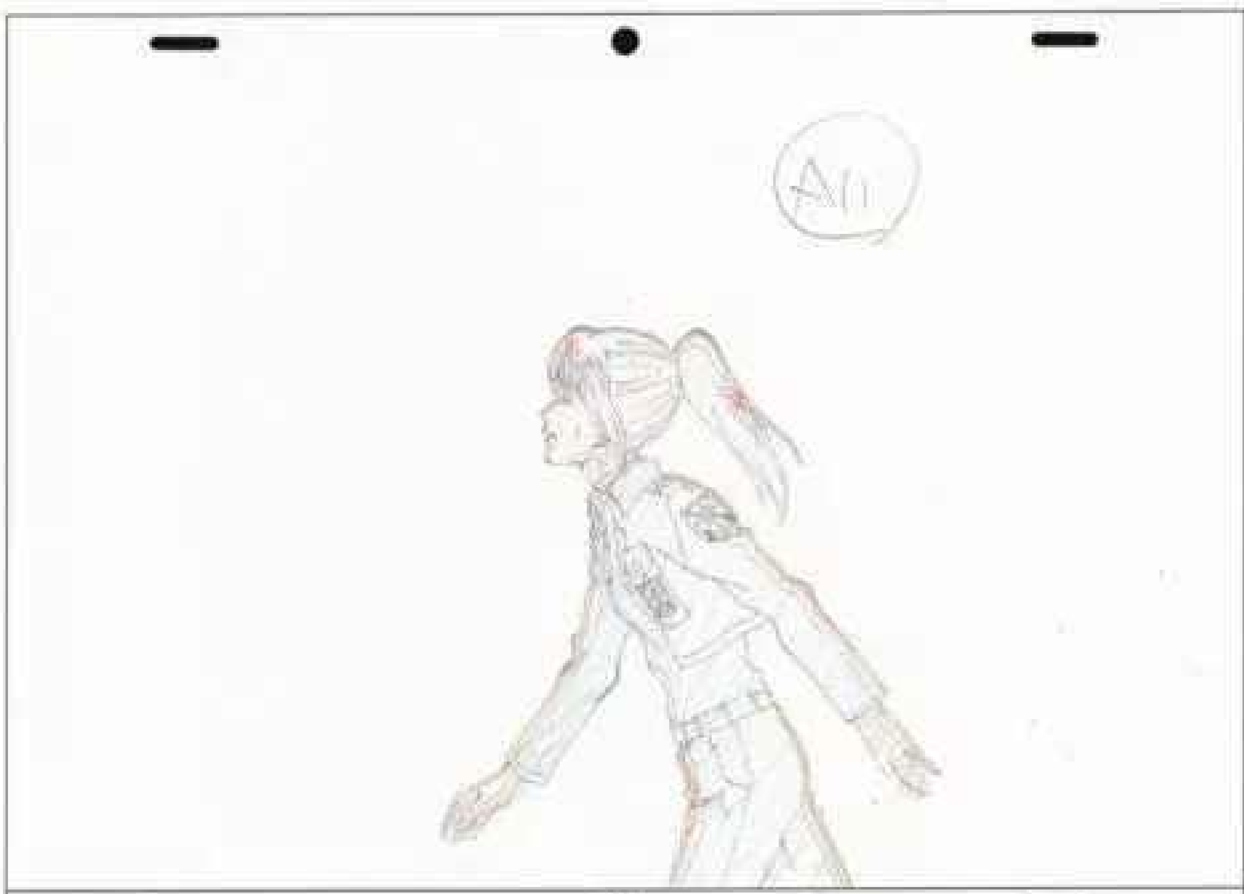


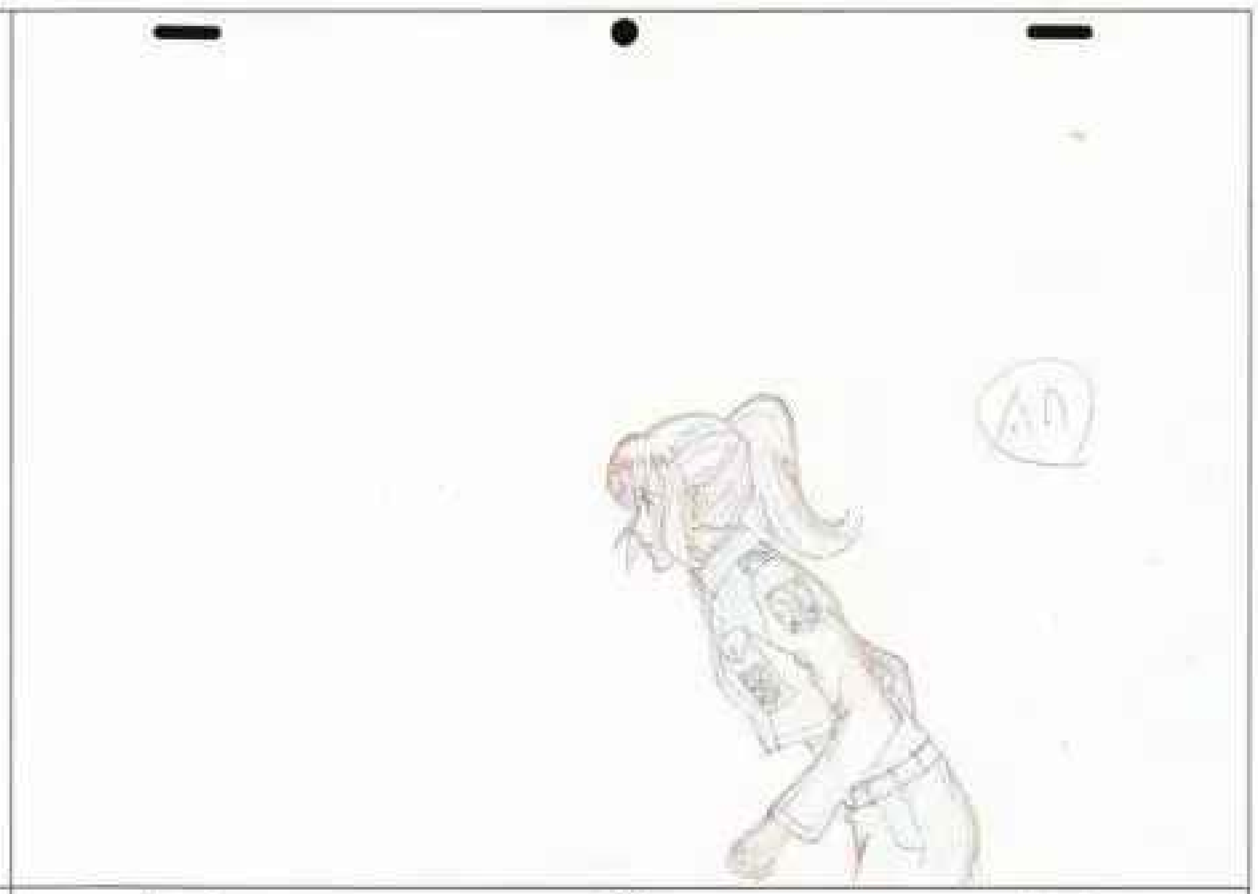


荒木哲郎コメント 食べ物に執着するサシャの顔。原作では何とも形容しがたい顔をしていて、もう「原作のような顔で」としか説明できないケースが多々あります。そんな時、単にトレスしても同じ線にはならないもので、そこら辺のバランスは常に浅野さんを頼りにしています。

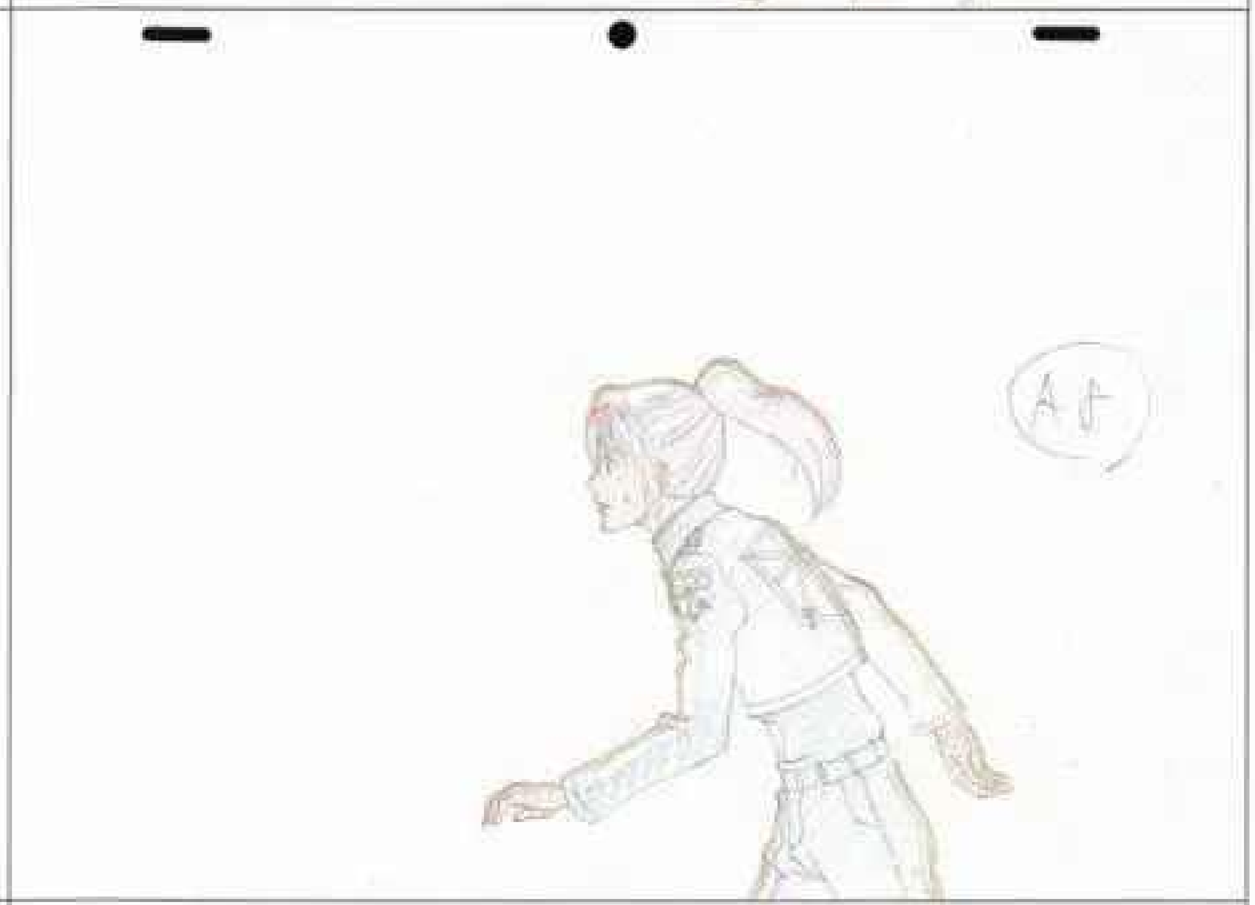

修正

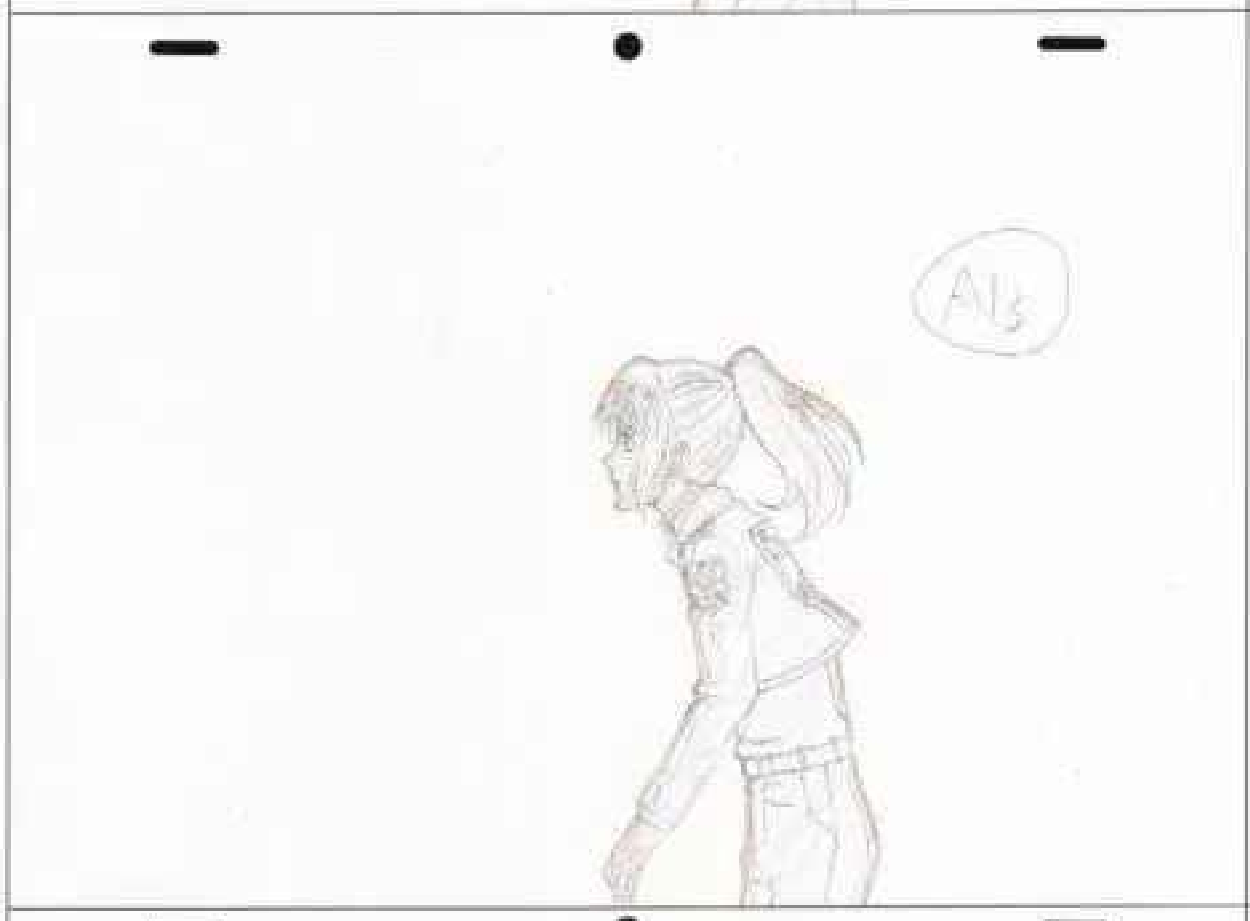

他
合わせて下さい。
宜しくお願いします


A11

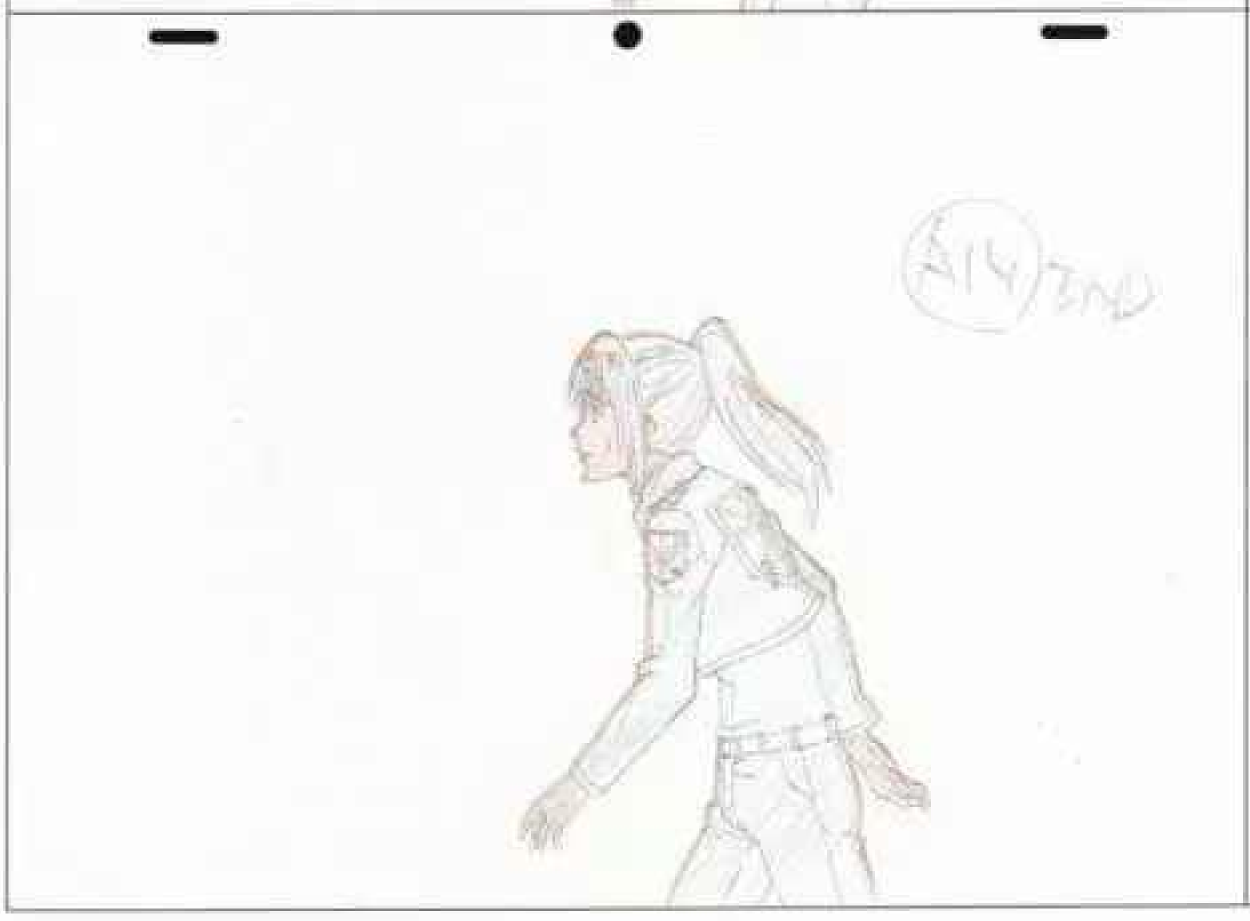

A7

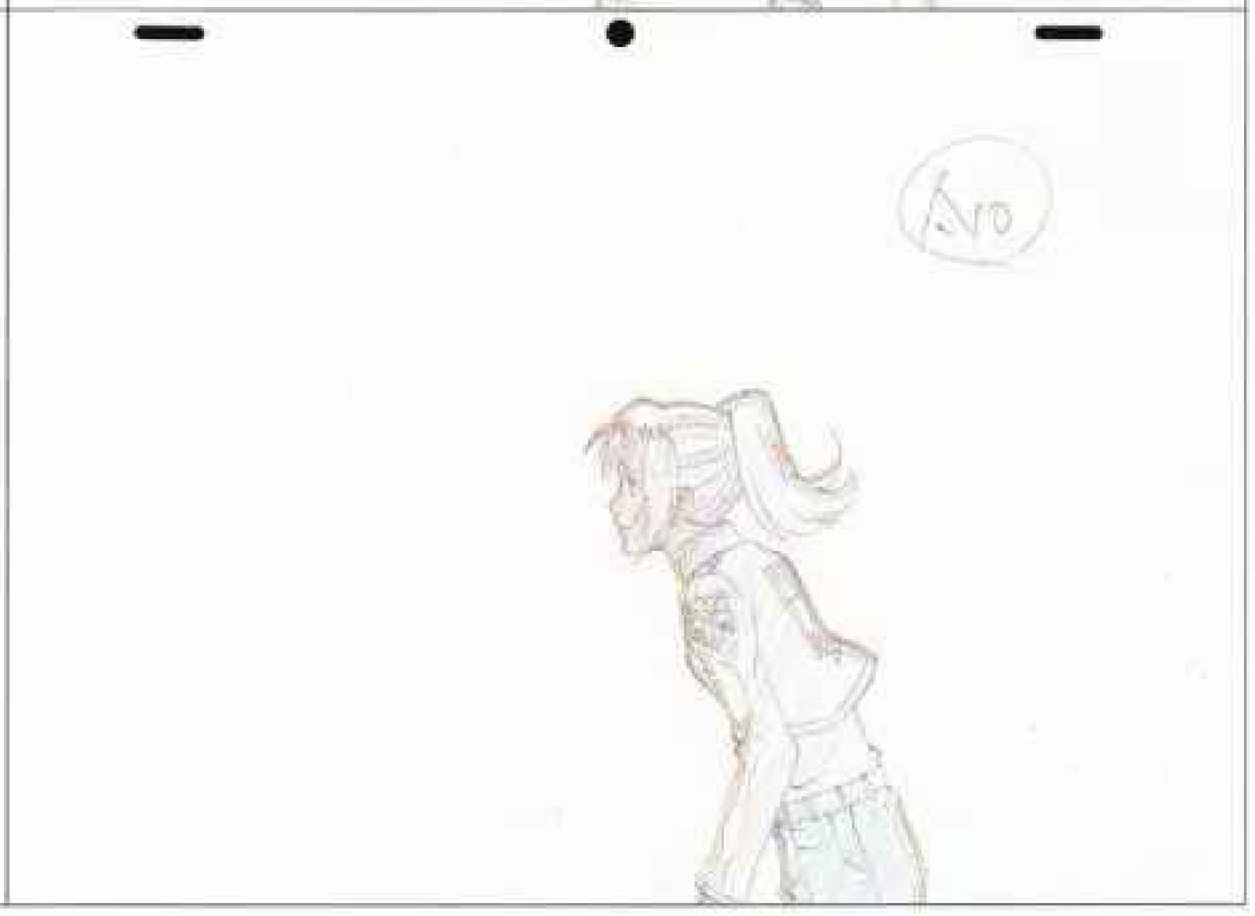

A12


A8

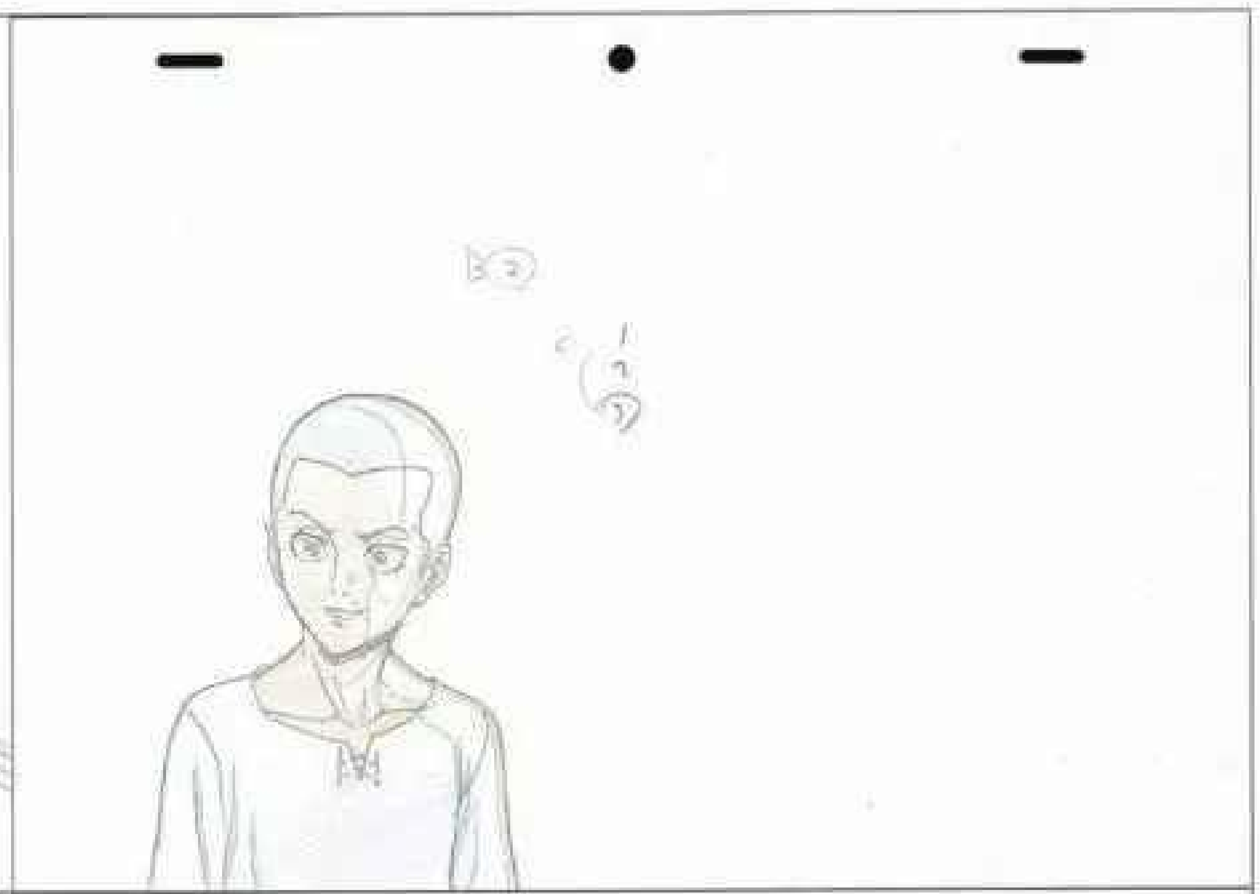

A13


A9


A14

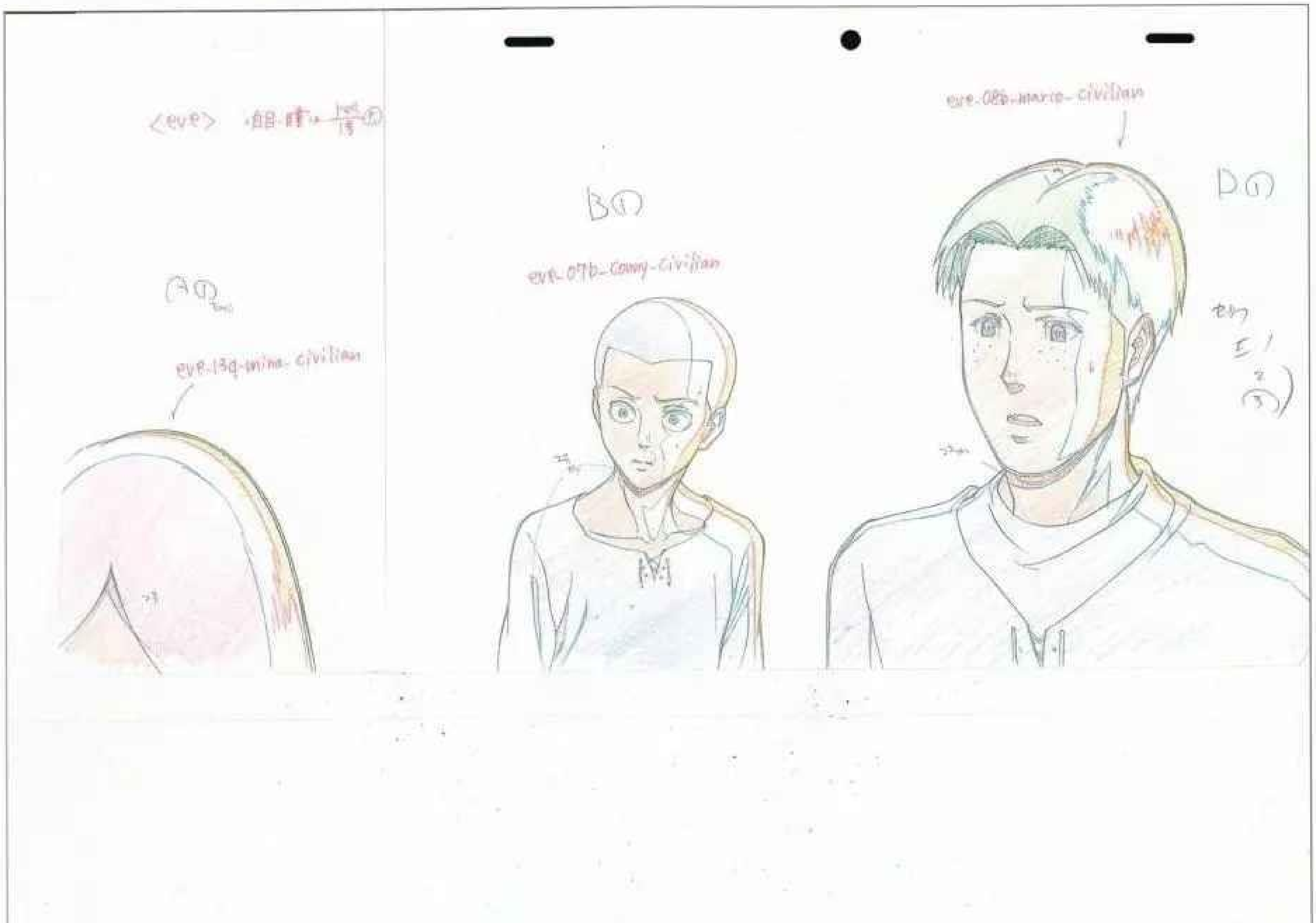

A10










eve-08b-marco-civilian
D①
B①
eve-07b-conny-civilian
A①
eve-13q-mina-civilian





荒木哲郎コメント

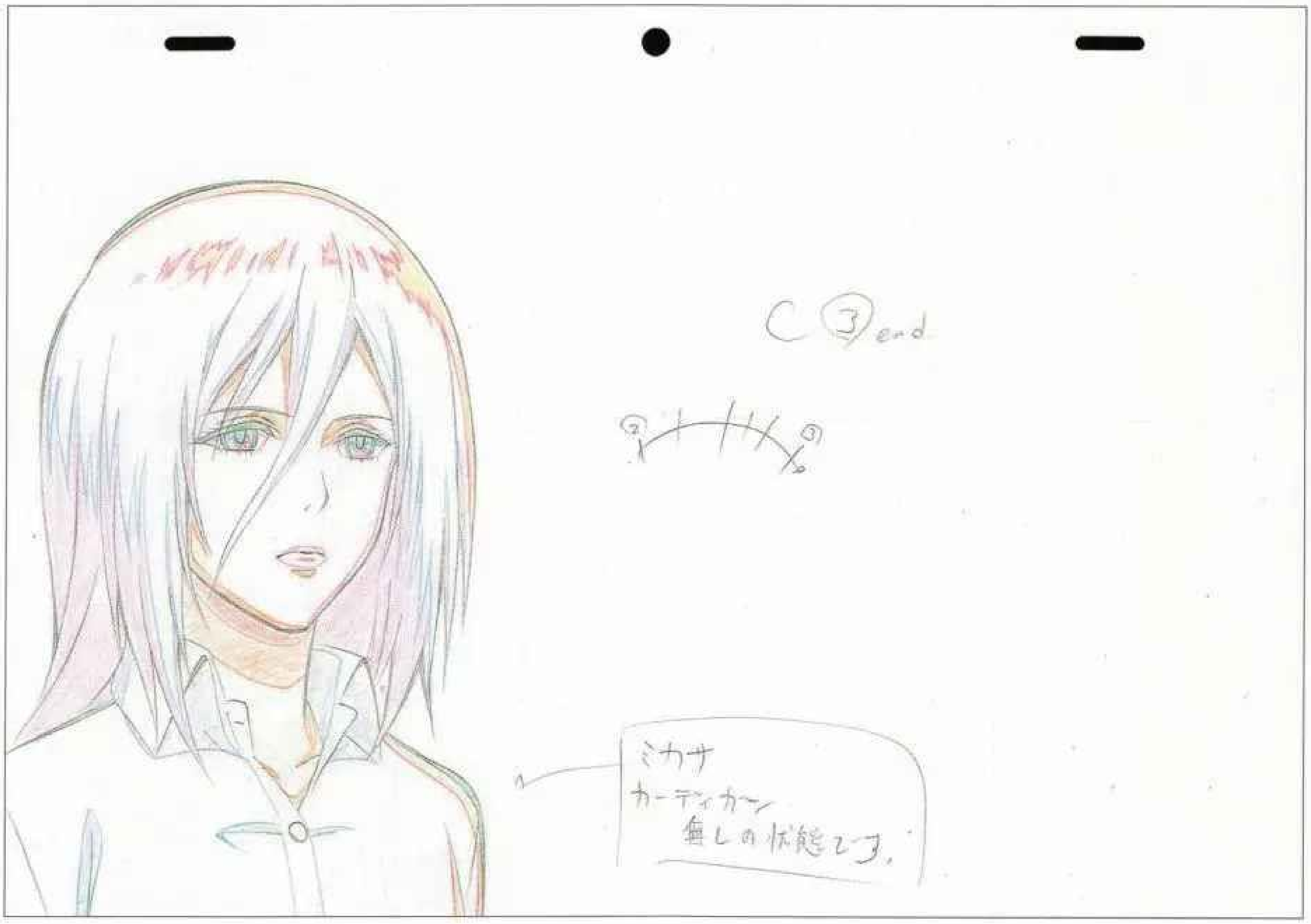
この辺の一連のシーンは1部、立川譲くんにレイアウトチェックをしてもらっていて、彼のソリッドなセンスがちょっとはいっています。彼はマッドハウスでの後輩で、#7のコンテ演出とエンディング2を担当してもらいました。デキる男です。


C 2

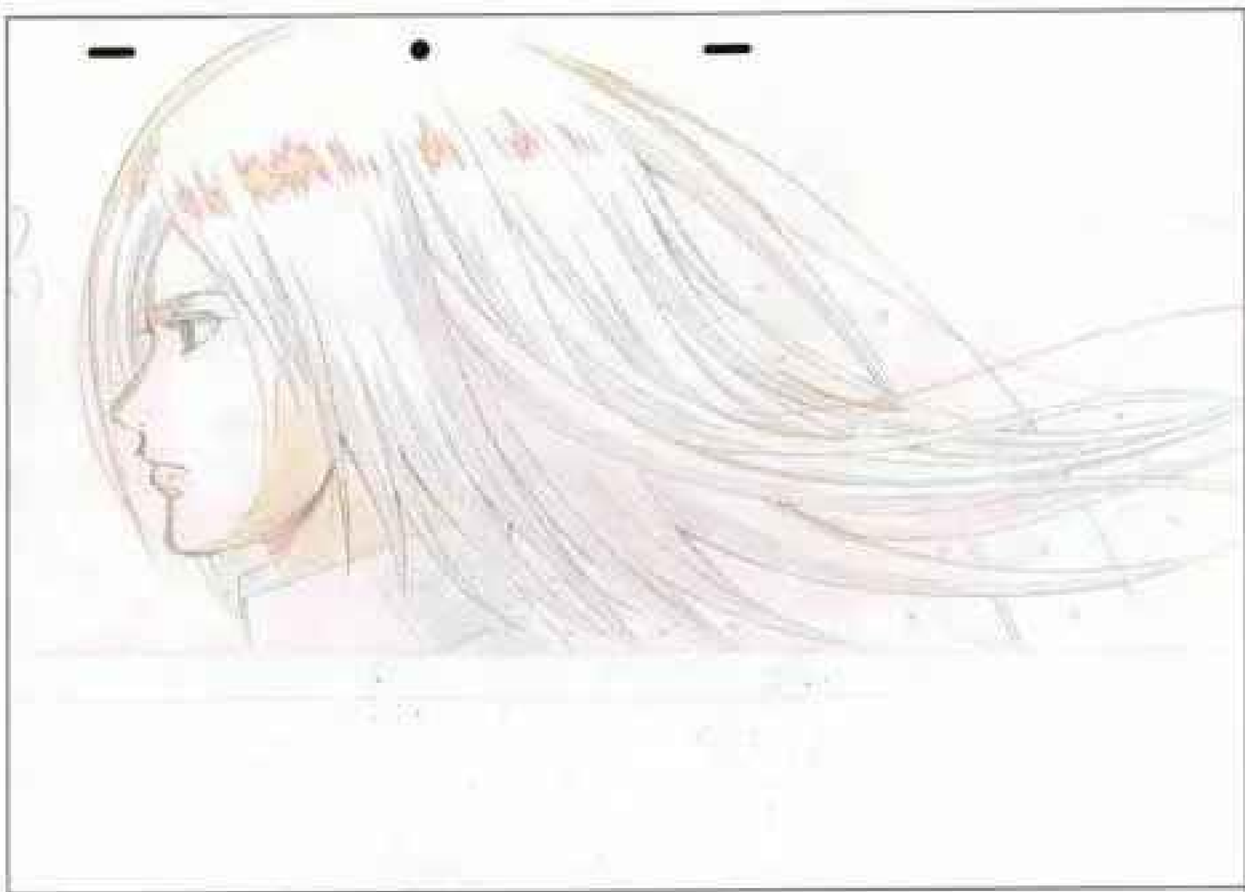

C 3

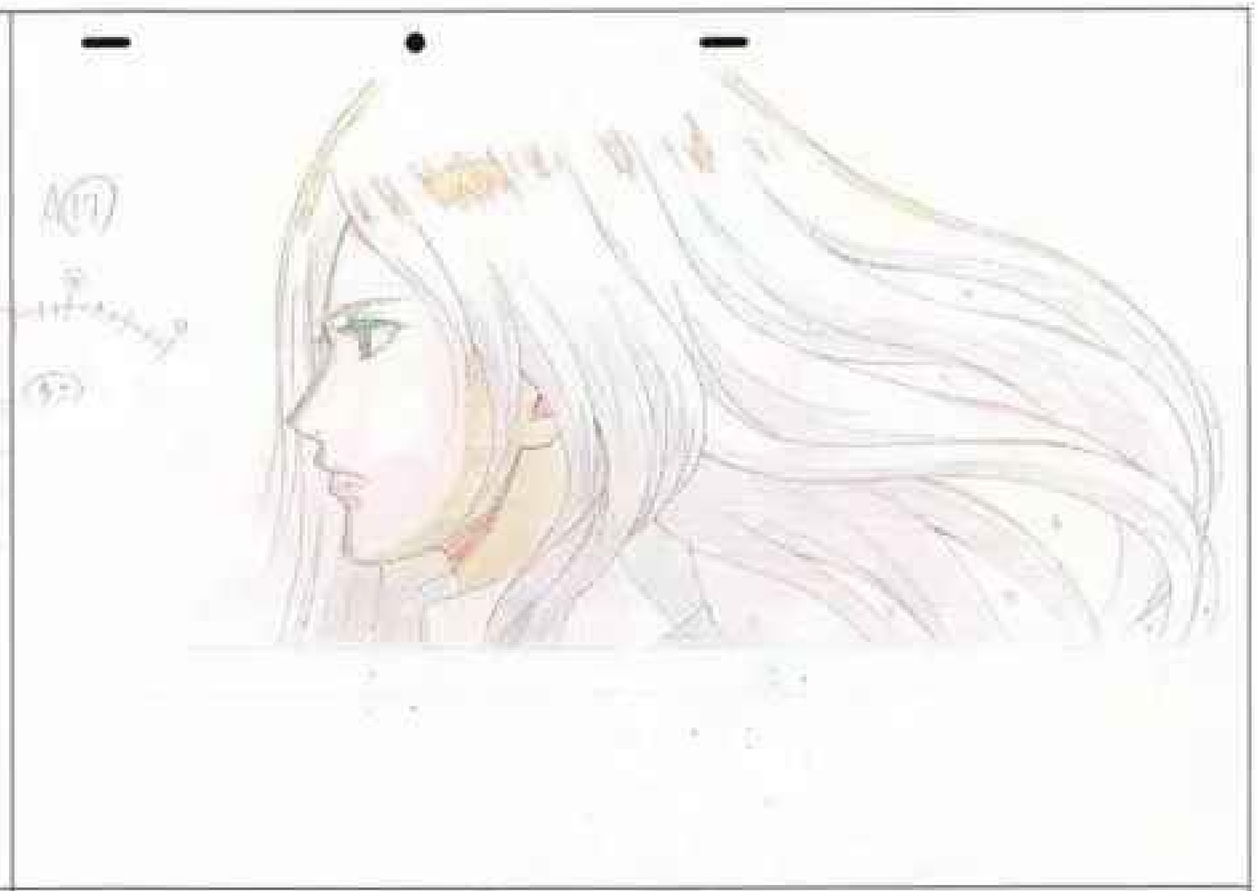

C4
中セリフ

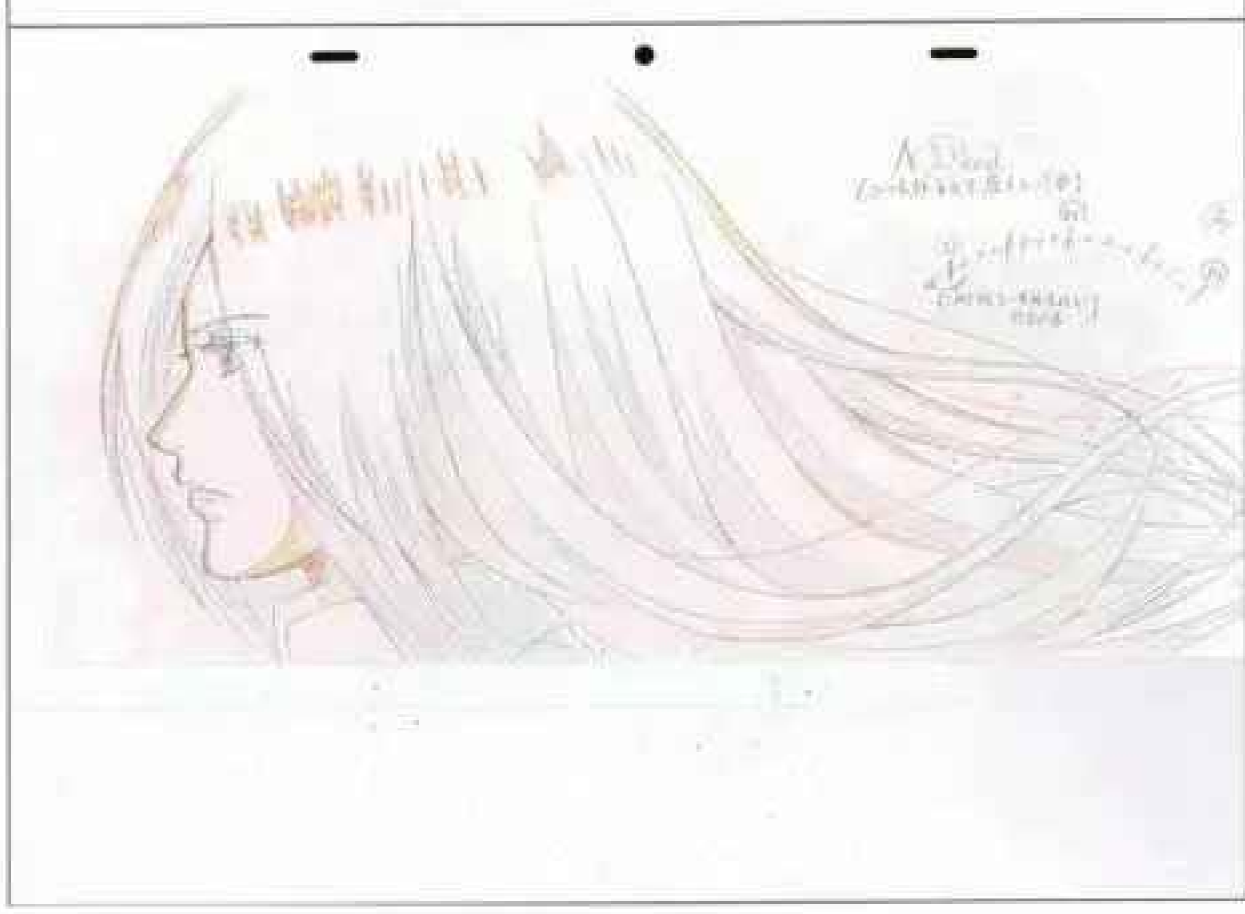

C5
中セリフ


C ③ end
ミカサ
カーディガン
無しの状態です。

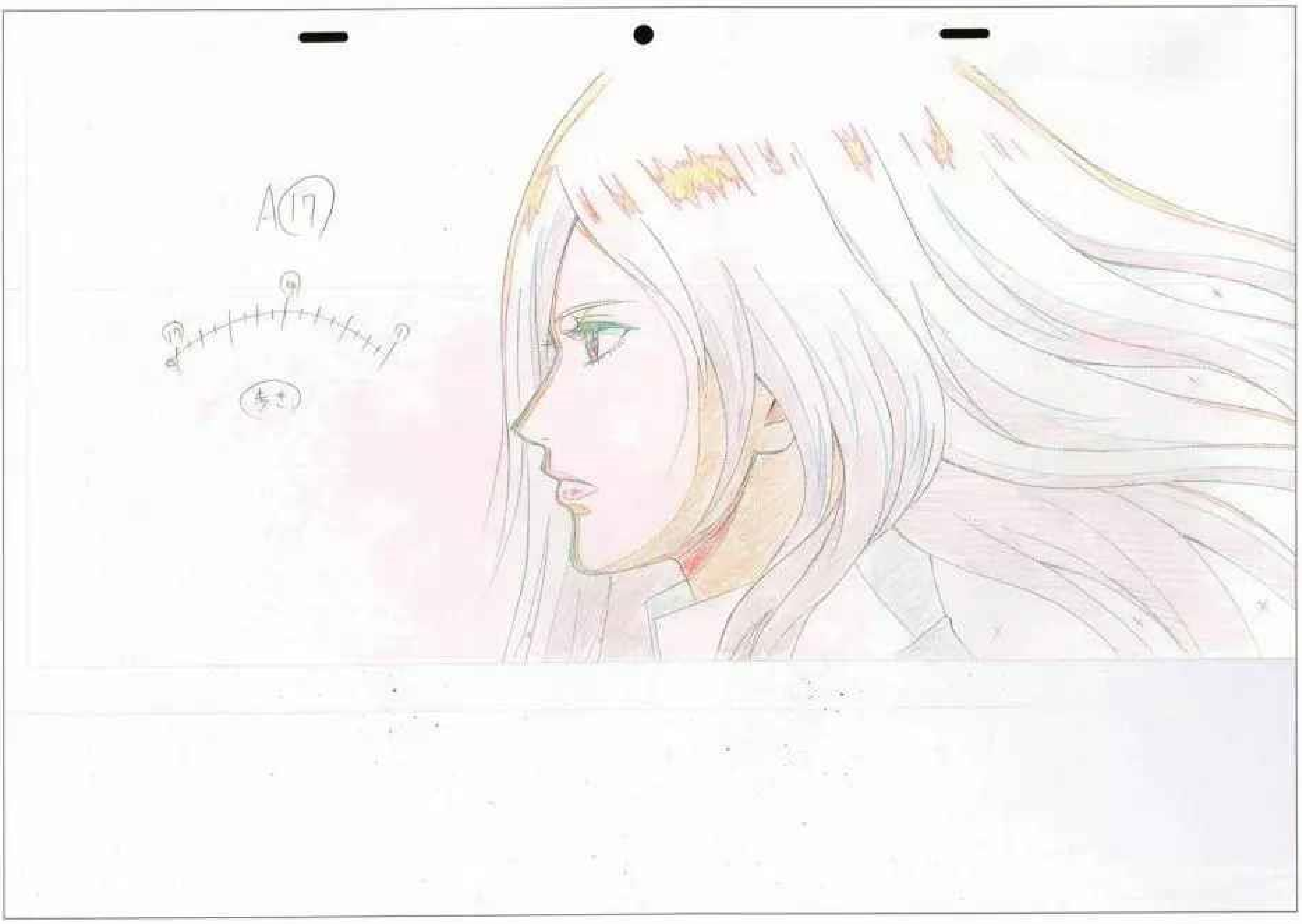

B ② end


A17

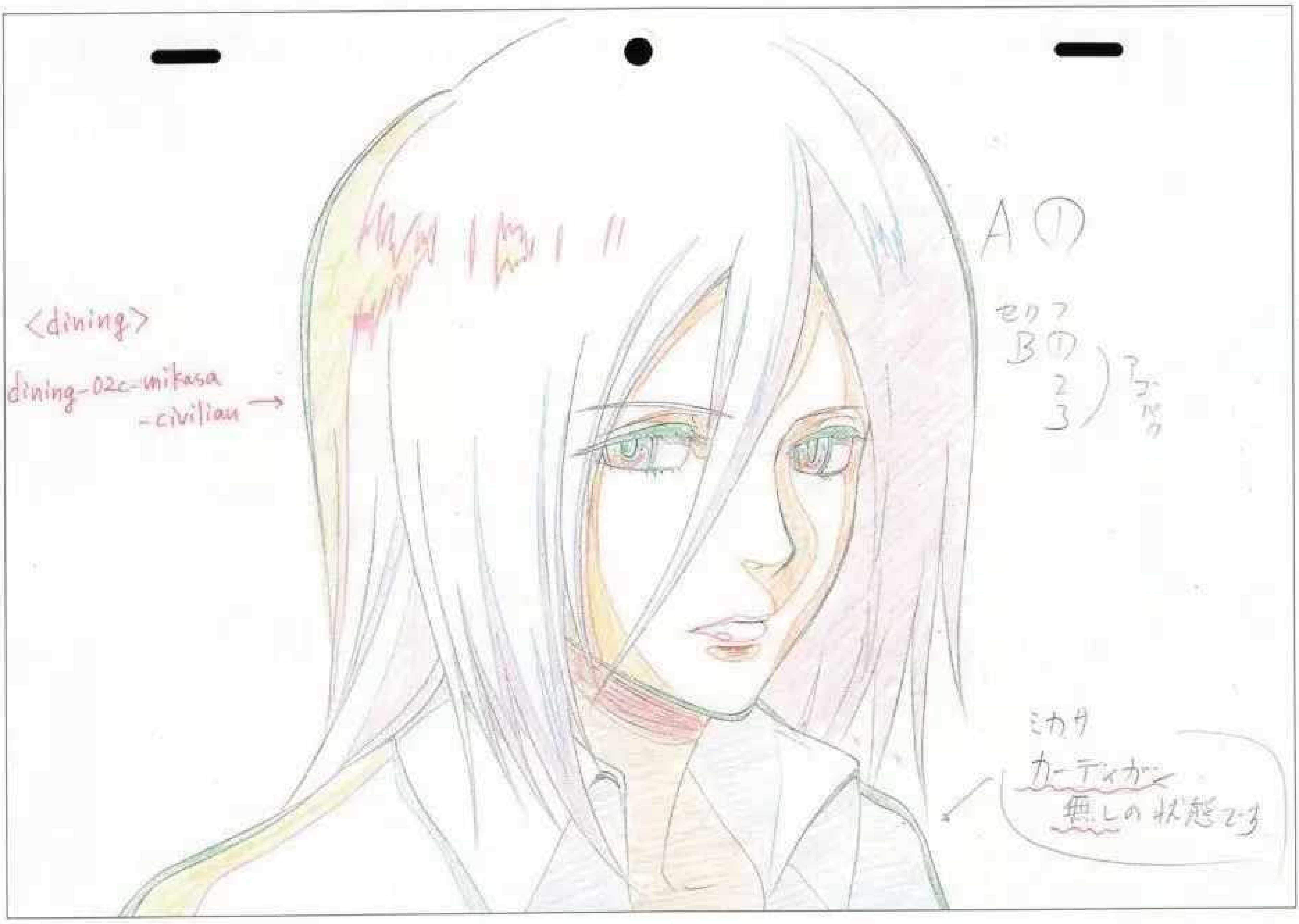

A(17)

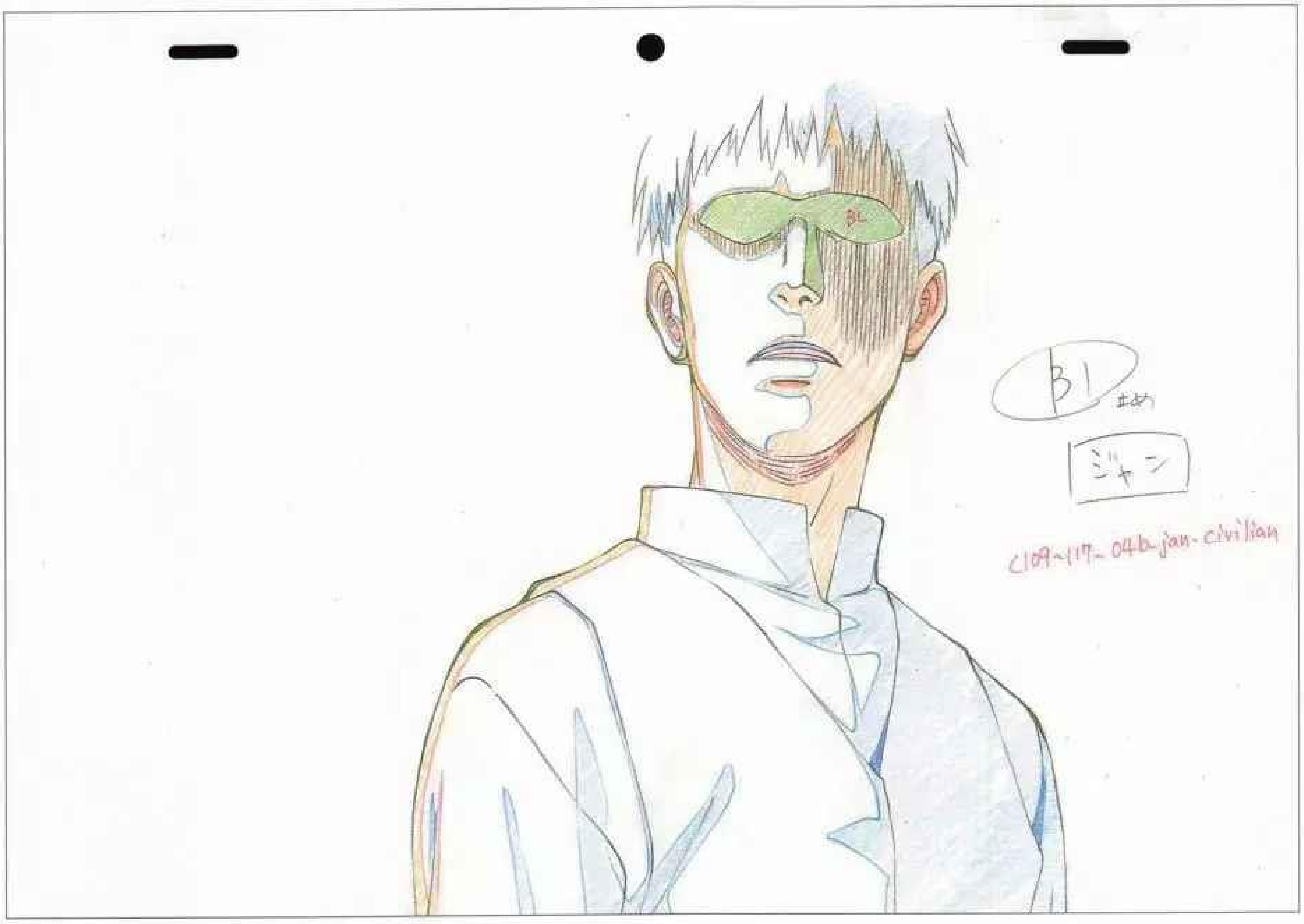



A(5)


A(17)
歩き


A ア
中目パチあり

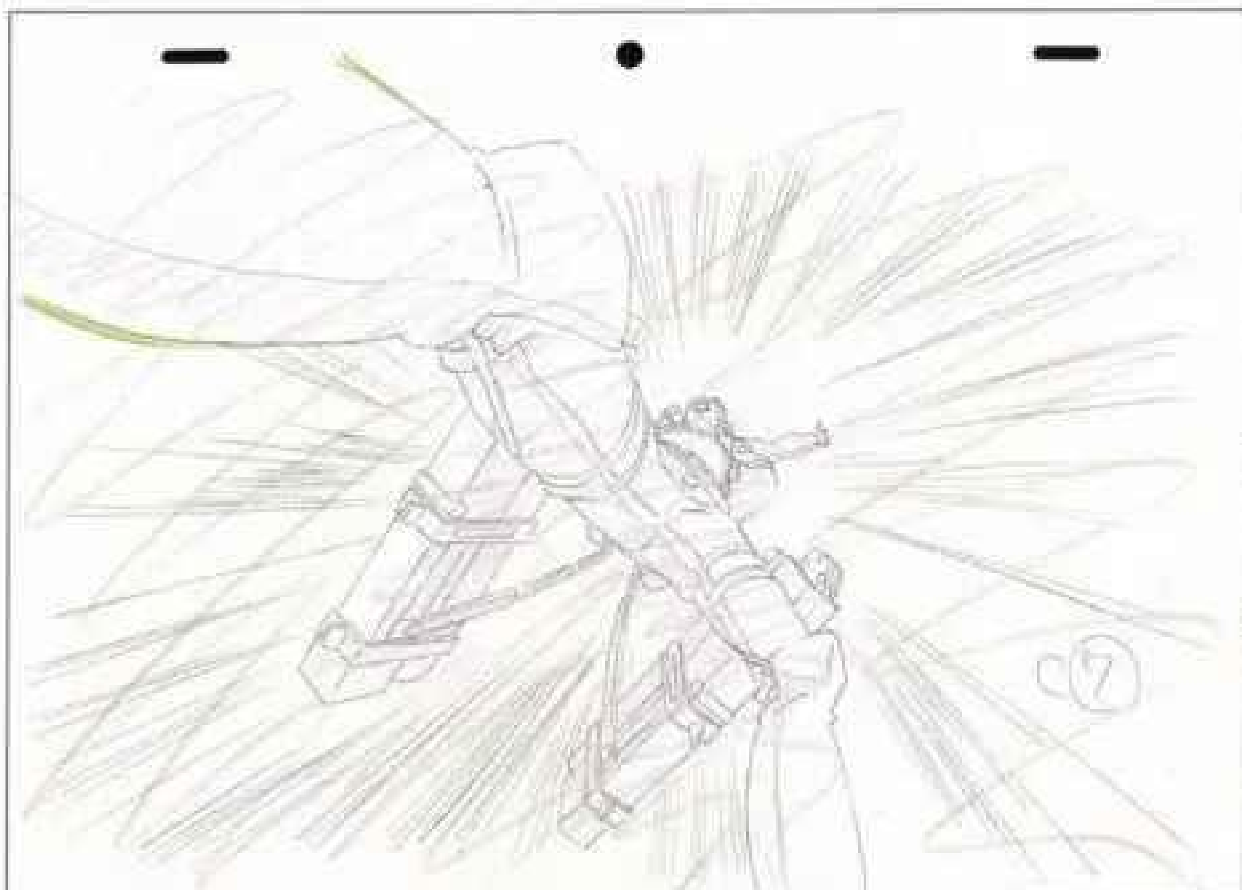

A ①
<dining>
dining-02c-mikasa -civilian →
セリフ
B ① 2 3
アゴパク
ミカサ
カーディガン無しの状態です


B1
ジャン
C109~117~04b_jan-civilian

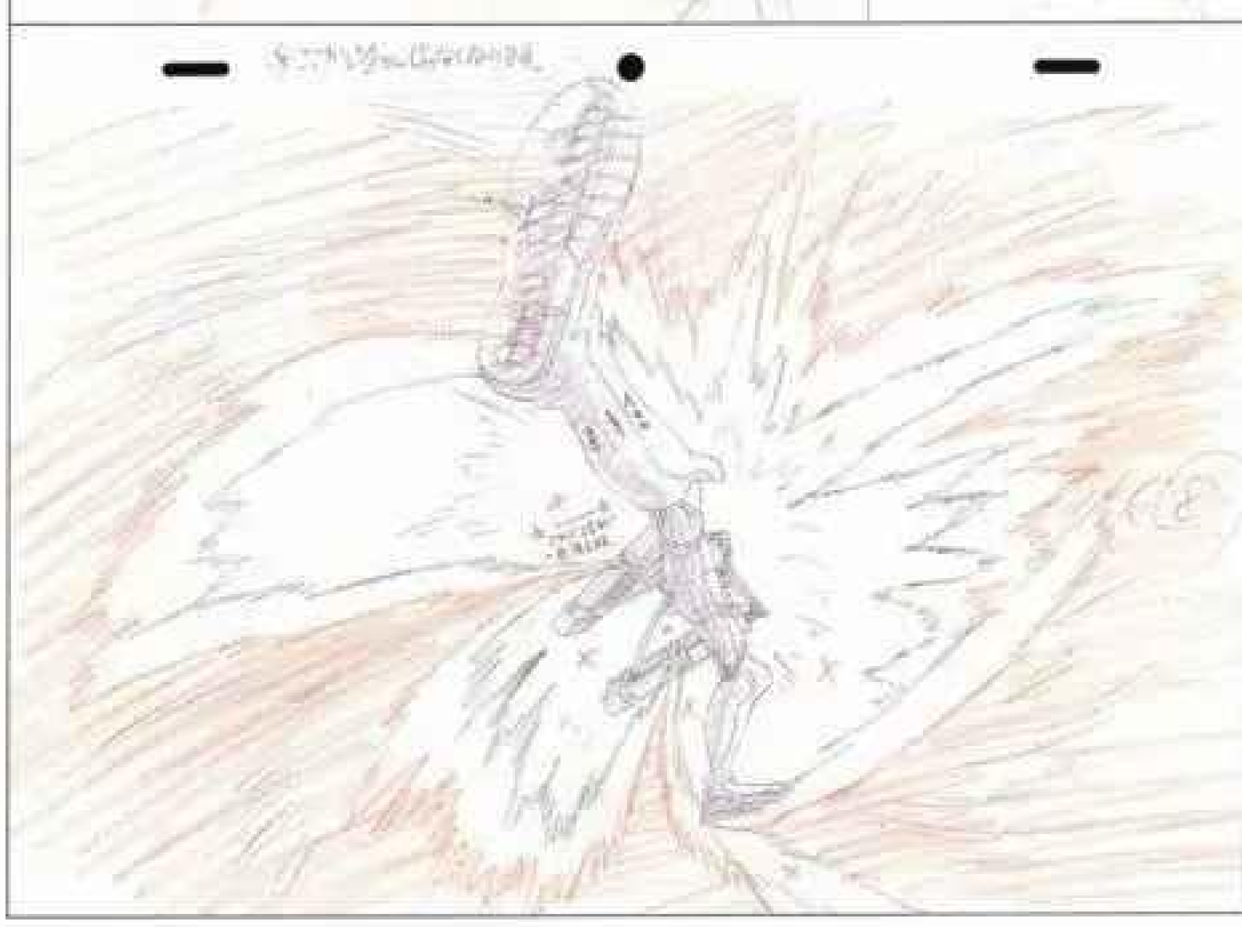

A3

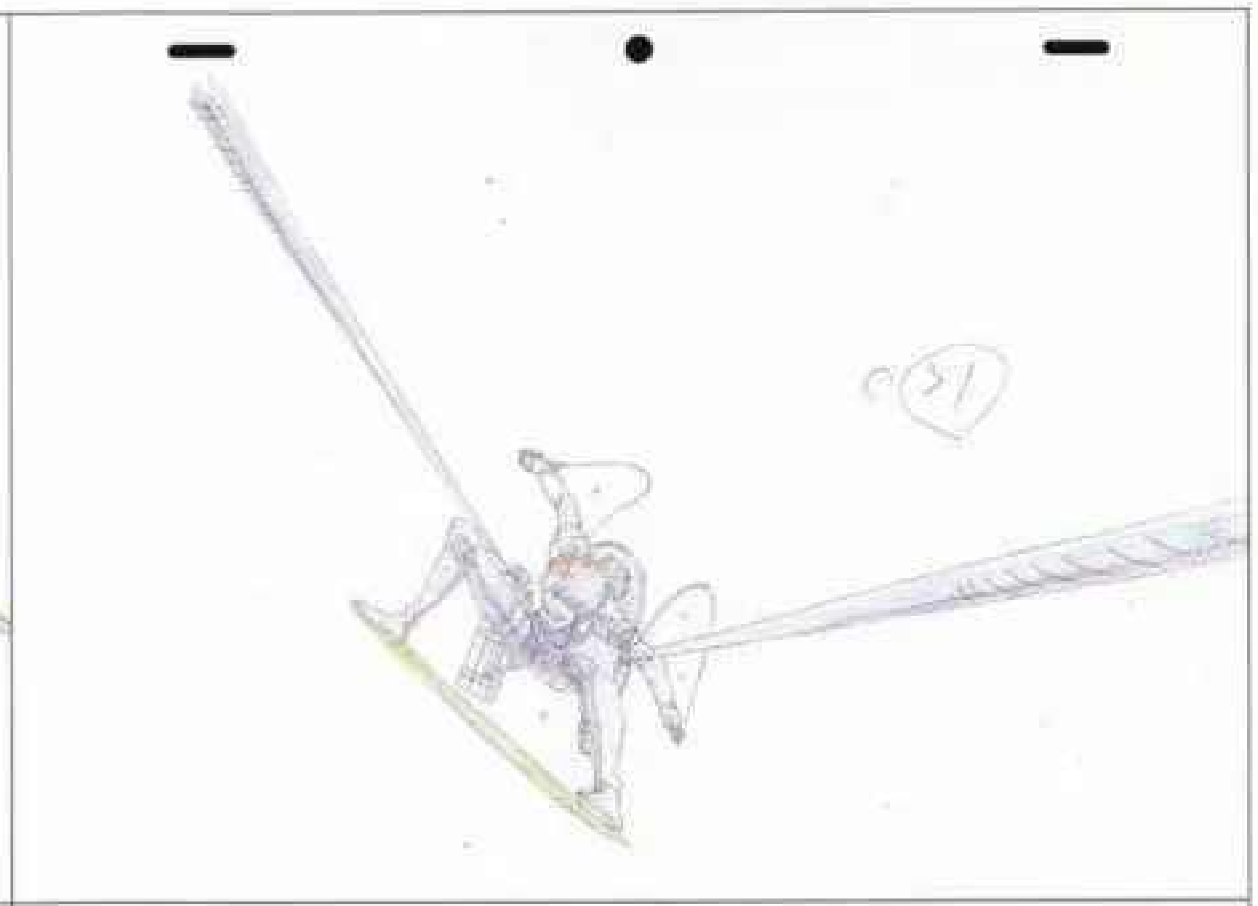


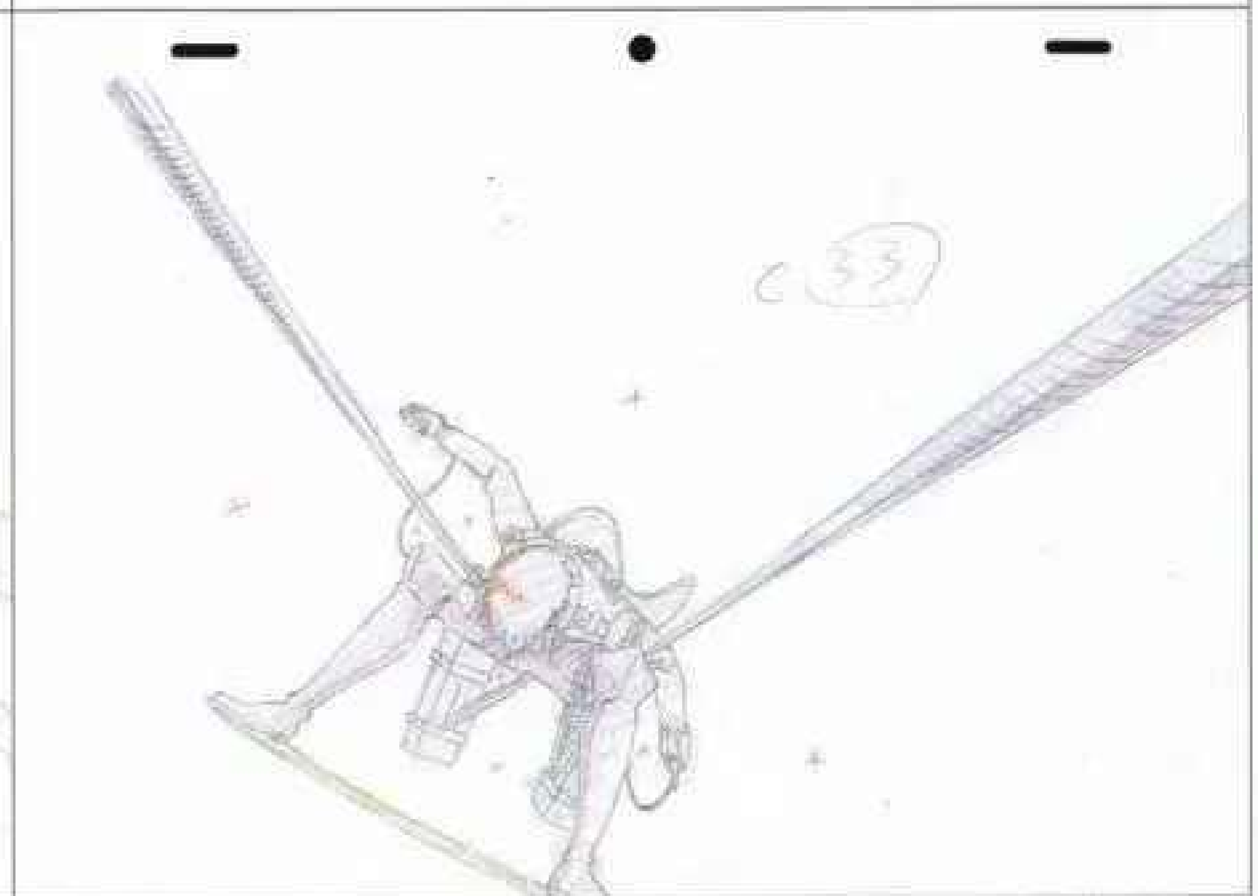


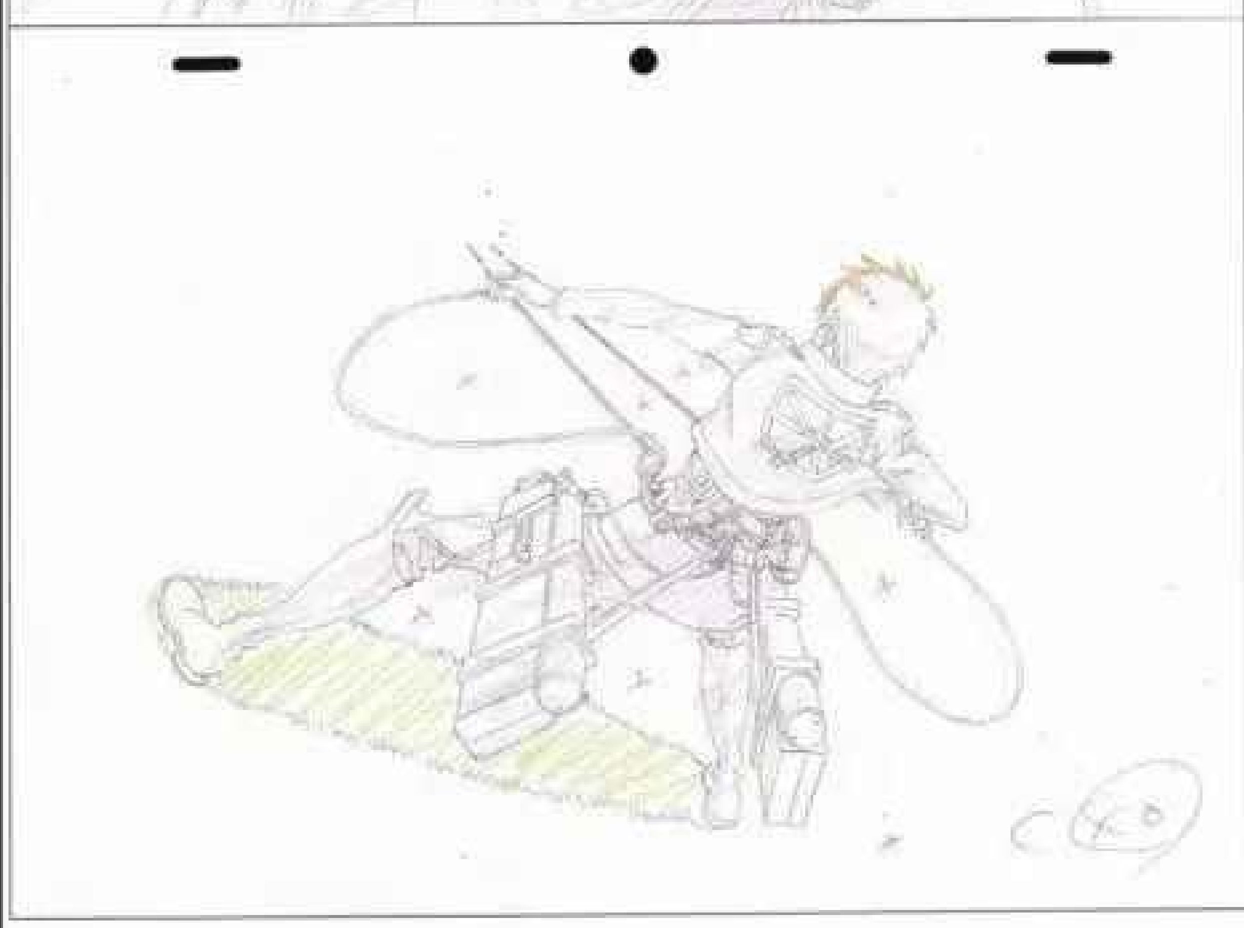


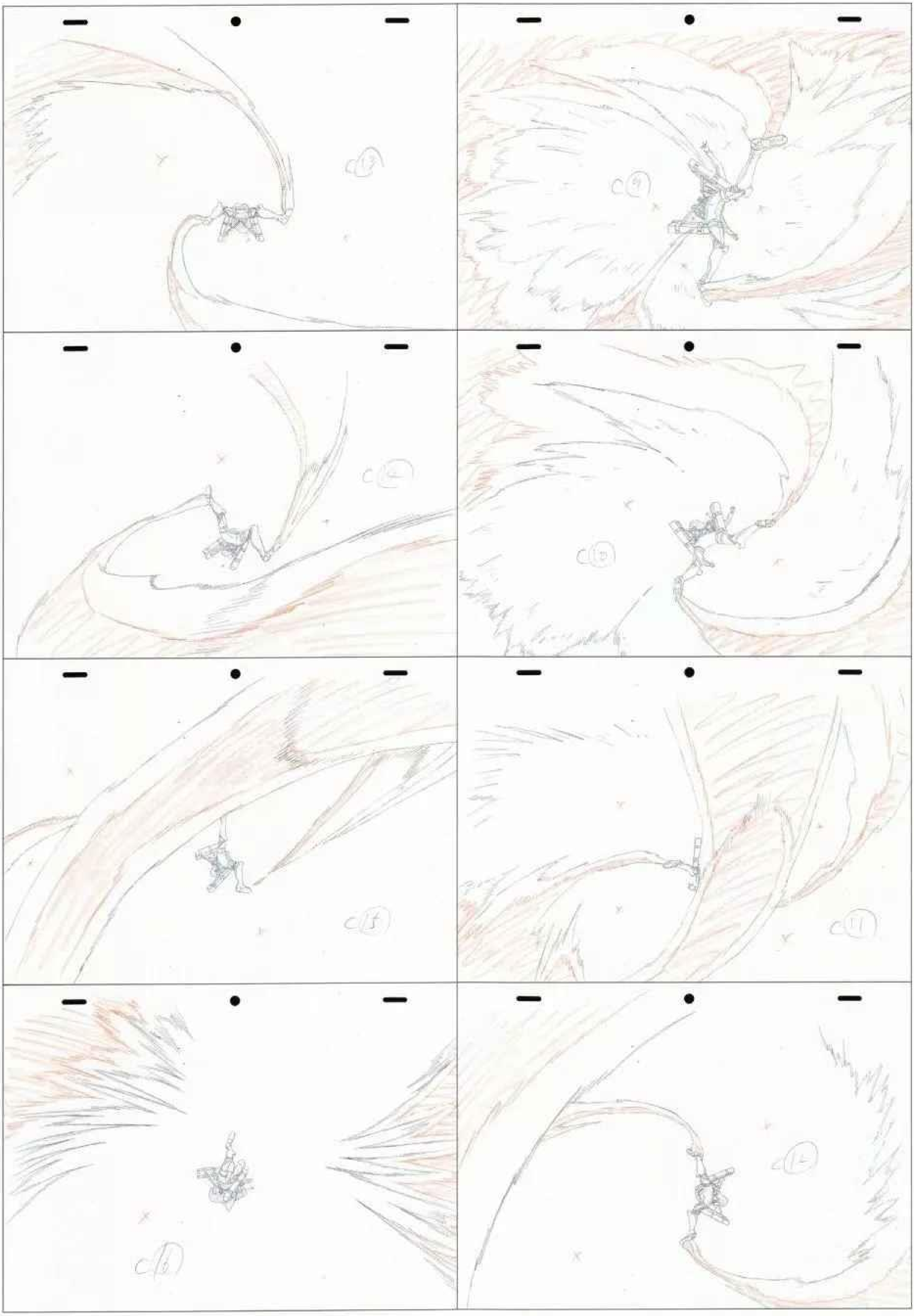






PVで使用されているカットの多くに、3DCG担当のマッドボックスの籔田修平さんによるテストムービーをそのまま描きおこしているカットがあるのですが、これもそのひとつです（原画は今井くんが担当）。籔田さんとは「学園黙示録 HIGHSCHOOL OF THE DEAD」以来、CGチーフとして頼りにしていて、いつかは天下をとると思っているほどすごい男です。

荒木哲郎コメント





荒木哲郎コメント

新井浩一さんや平松禎史さんの神原画ですが、ひとえにエンディング担当の山本沙代(自分のマッドハウスでの後輩です)の人徳によるものです。彼女の仕事はアーティスティックで、彼女の仕事なら受ける、という業界内の天才が数多くいます。そのカリスマ性が羨ましい！そして素晴らしいフィルムをありがとう。僕は「すげー」と感嘆をもらすだけでした。


5


6


7


8


9


12

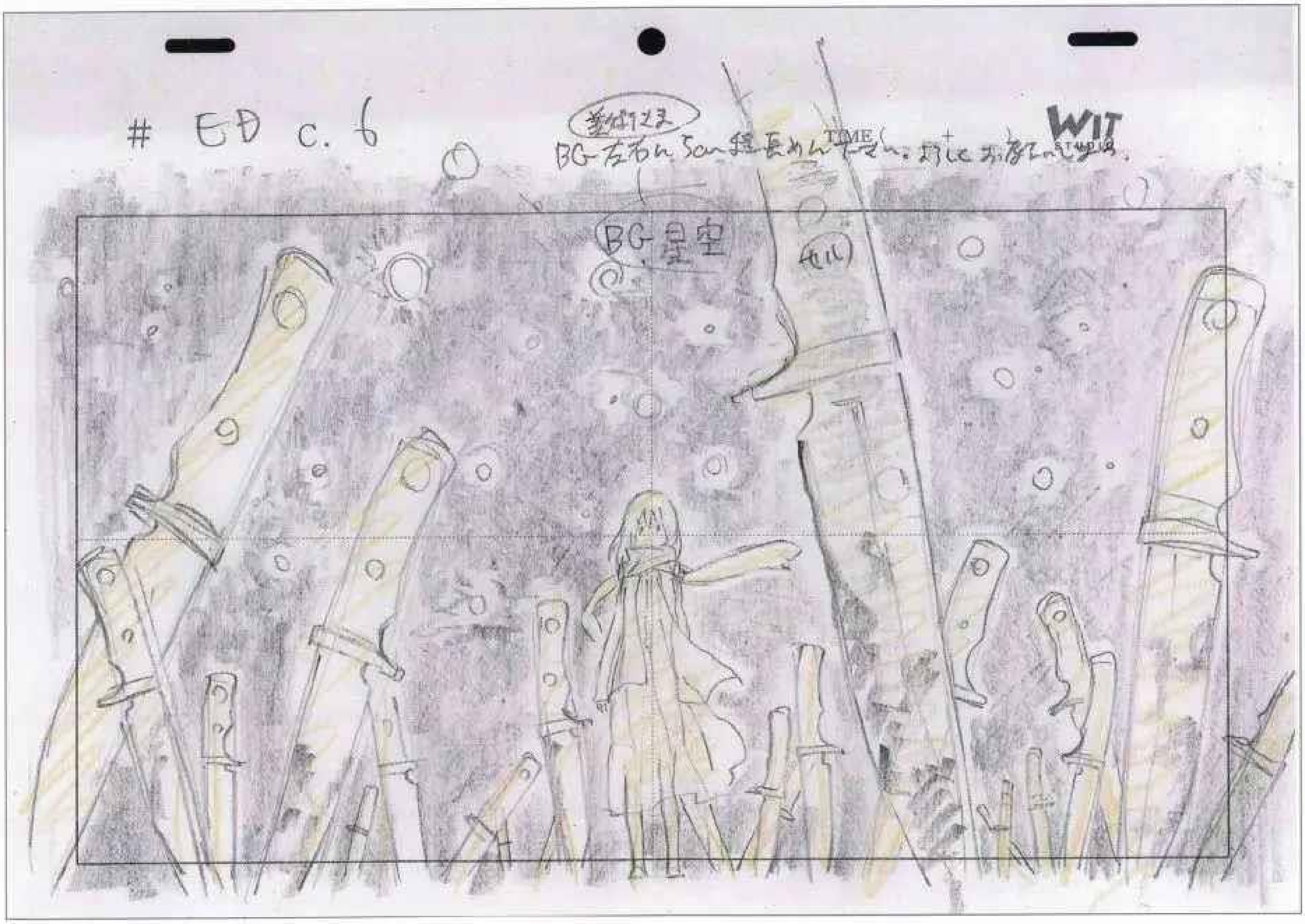

10


13


11


14

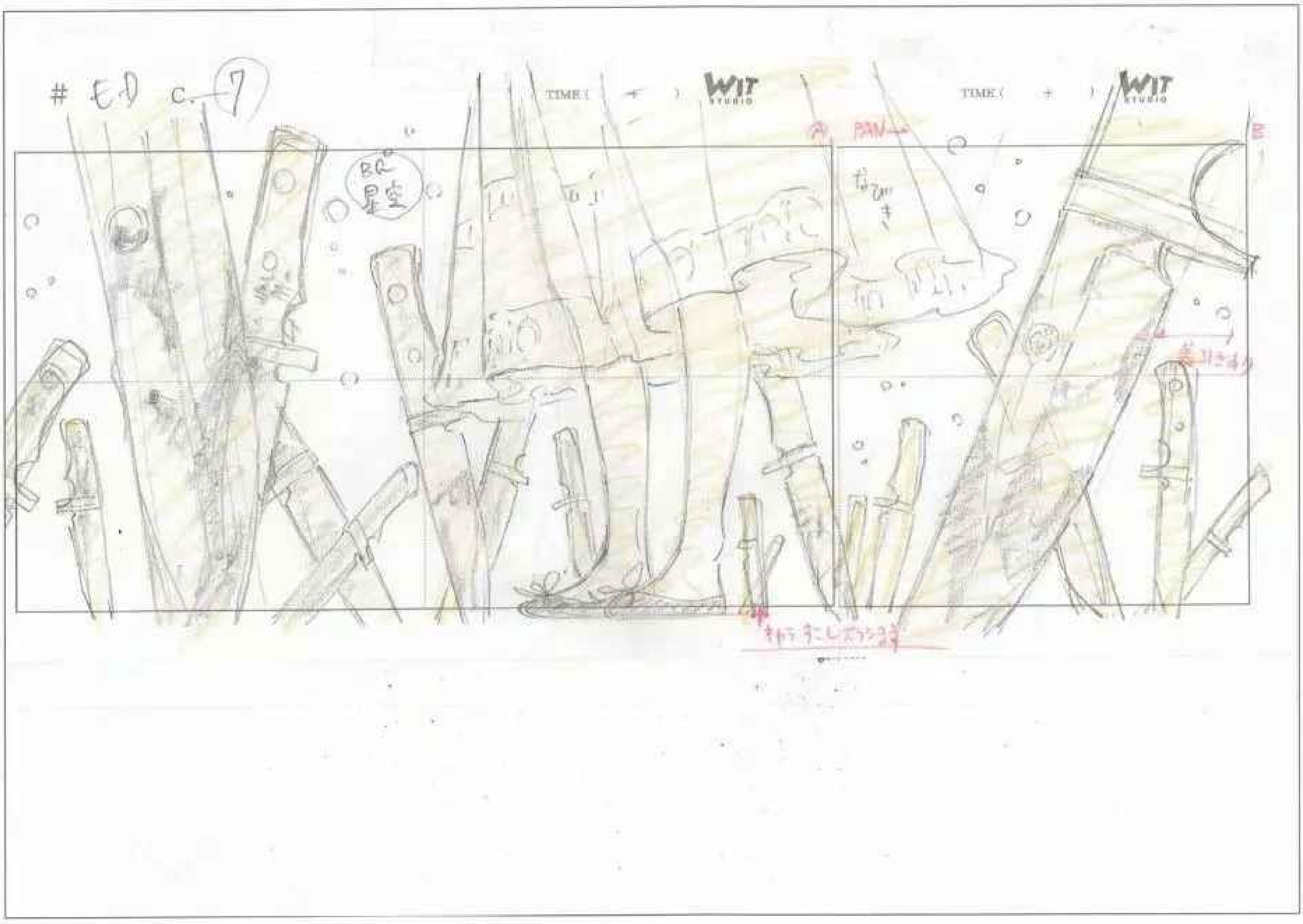

17
End



ED c. 6
TIME
WIT STUDIO
BG-星空



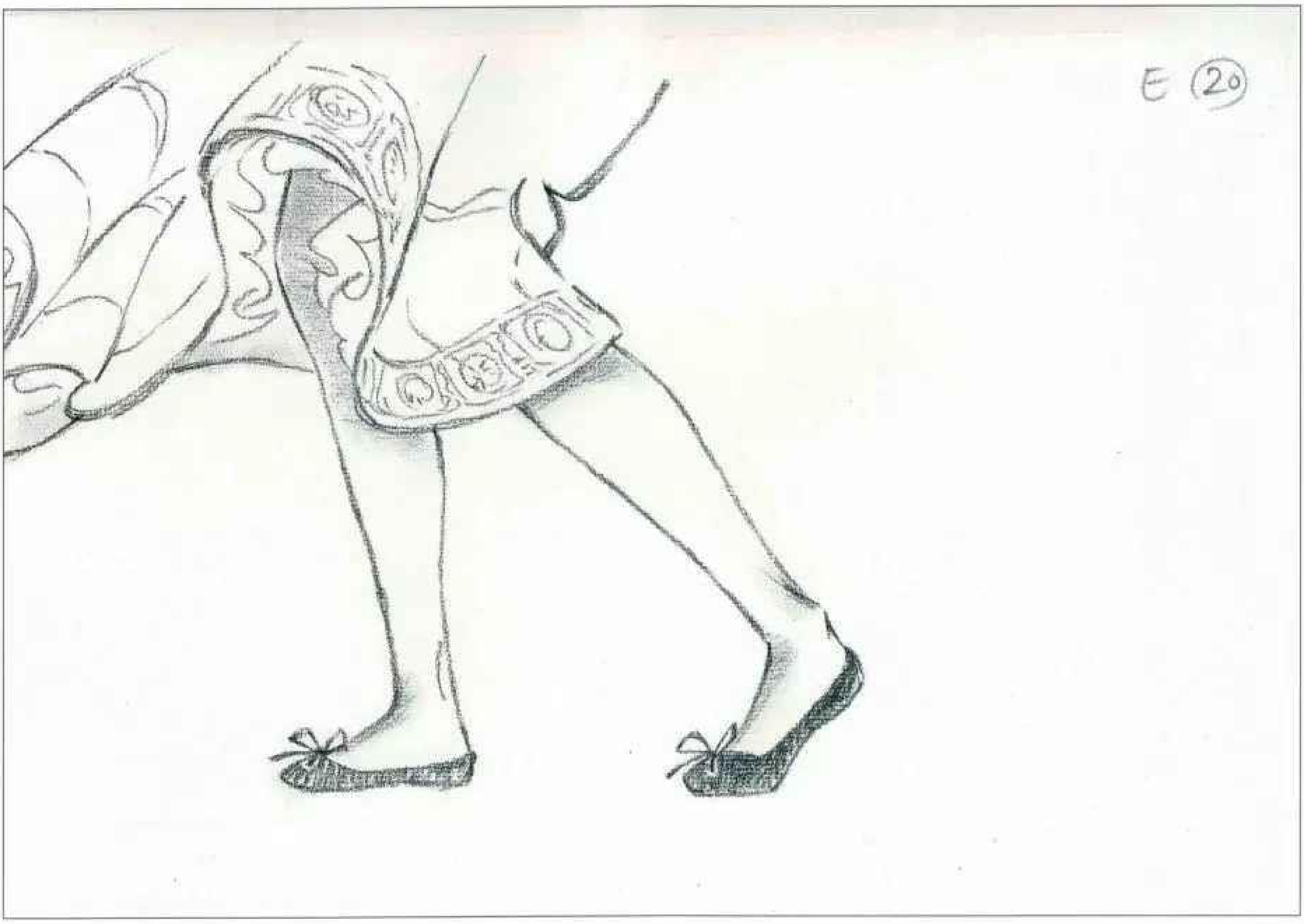
E-③



ED C. 7
TIME (+)
WIT STUDIO
BG 星空
PAN
なびき



ED


E 20


E 22
End






B(10)










B(11)










B(20)

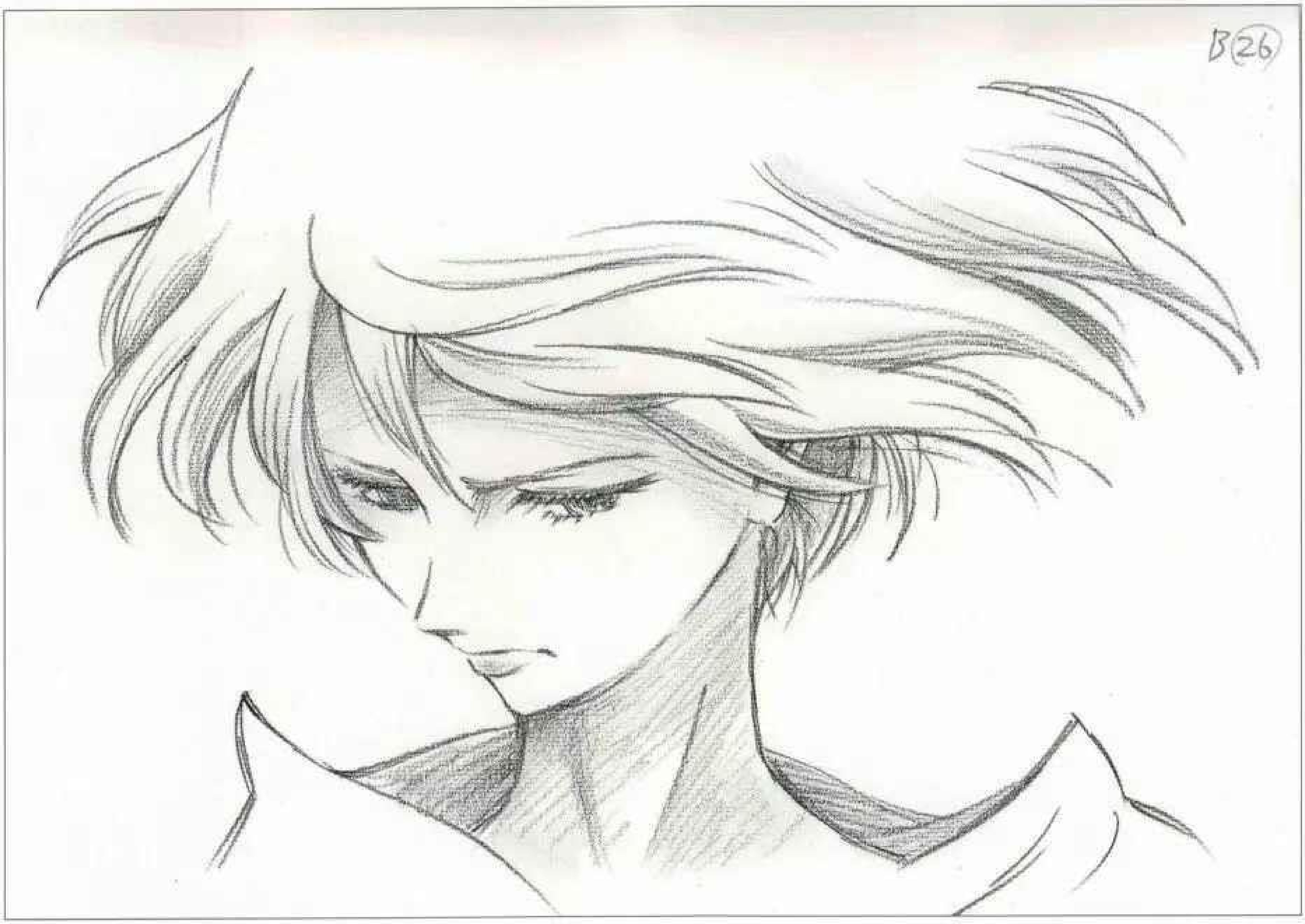

B(21)


B(22)


B(23)


B29

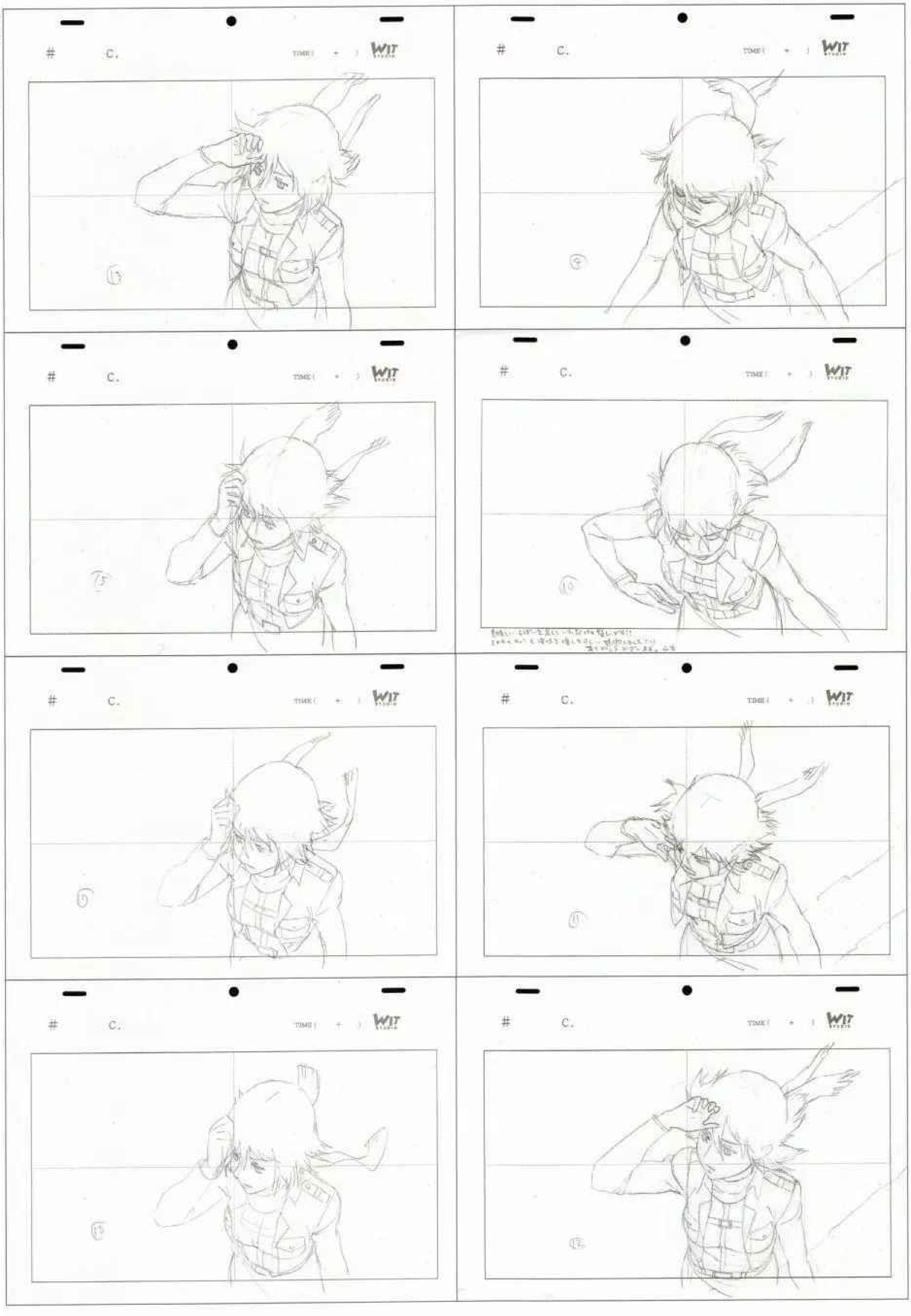

B25


B26

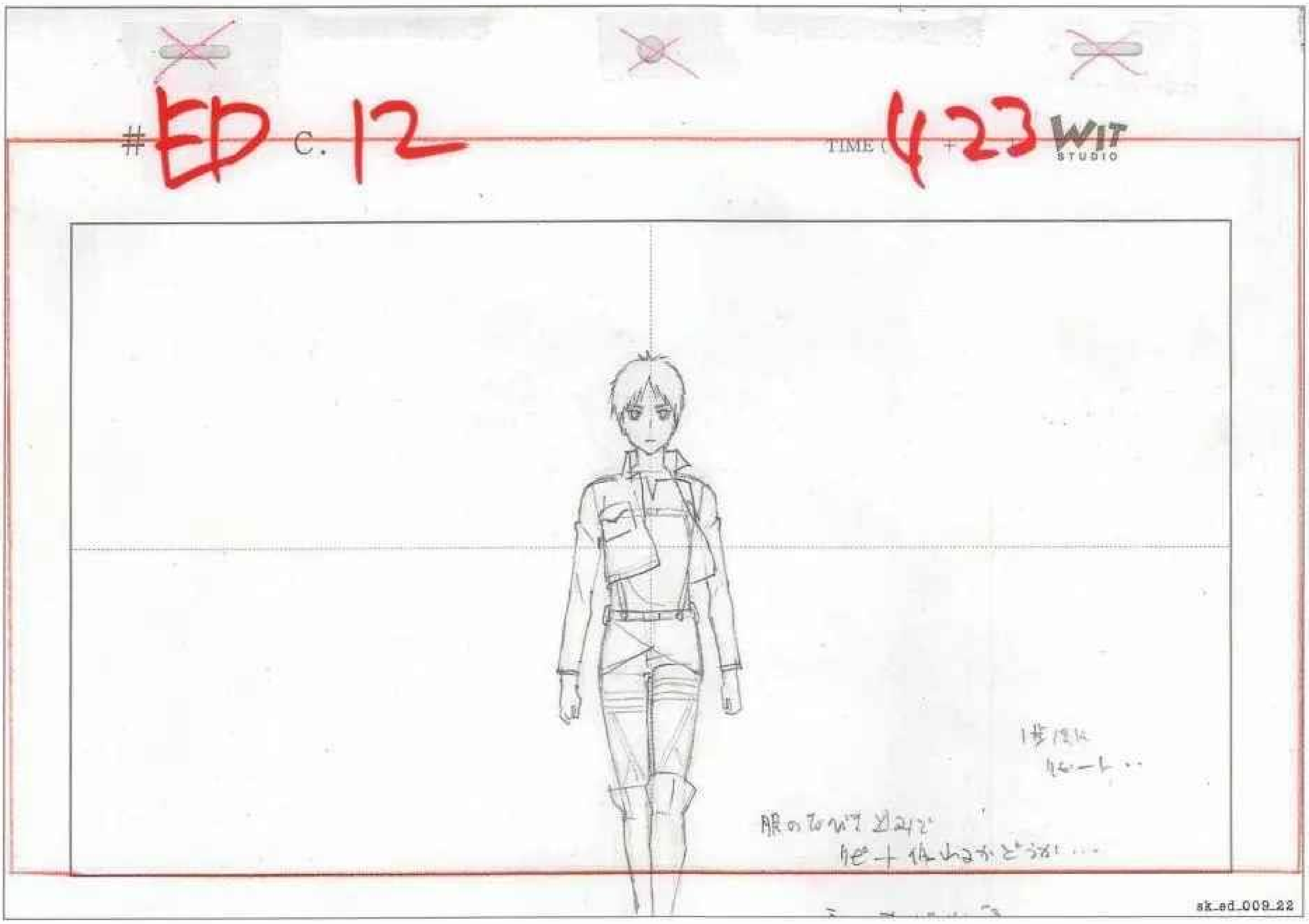

B27


B(28)




#
C.
WIT STUDIO


C.
TIME (+)
WIT STUDIO


ED C. 12
TIME (4 + 23)
WIT STUDIO
sk_ed_009_22


#
C.
TIME (+)
WIT STUDIO
5


#
C.
TIME (+)
WIT STUDIO
8